COLLANA ERRANZE

ERRARE

Mito e Spazio del Labirinto

Giovanni Martini

Errare

Mito e Spazio del Labirinto

Collana Erranze · 3 — Giovanni Martini

© 2026 Giovanni Martini — CC BY-NC-SA 4.0

Il testo è stato scritto dall'autore; strumenti di intelligenza artificiale sono stati utilizzati come supporto editoriale (rifinitura linguistica e coerenza del testo).

Sommario

Prologo: Entrare senza uscita garantita

Parte Prima: Il mito
- 1.1 Dedalo, l'architetto impossibile
- 1.2 Il Minotauro, il mostro involontario
- 1.3 Il filo di Arianna
- 1.4 Varianti: il labirinto come forma universale
- 1.5 La struttura del centro

Parte Seconda: La filosofia dell'errare
- 2.1 Planein: il pianeta che sbaglia
- 2.2 Heidegger: l'erranza come struttura
- 2.3 Benjamin: la città come testo da percorrere
- 2.4 Chatwin: camminare come atto cosmologico
- 2.5 L'albero e il rizoma: due forme del pensiero

Parte Terza: Lo spazio del labirinto
- 3.1 L'architettura del disorientamento
- 3.2 La città come labirinto involontario
- 3.3 Il labirinto digitale
- 3.4 L'architetto come Dedalo: il labirinto come progetto

Parte Quarta: Il labirinto nelle storie
- 4.1 Borges: il labirinto come epistemologia
- 4.2 Kafka: il labirinto senza architetto
- 4.3 Calvino: il labirinto come struttura
- 4.4 Eco e la tripartizione
- 4.5 Mitchell e i Wachowski: il labirinto annidato e il labirinto simultaneo
- 4.6 Prima della modernità: Boccaccio, le Notti, Dante
- 4.7 Auster: il detective che scompare nel labirinto
- 4.8 Murakami: il pozzo, il tunnel, la porta
- 4.9 Galeano: il labirinto come contro-storia

Parte Quinta: Lo strange loop, musica, immagine, logica
- 5.1 Jodorowsky: il labirinto che si svela
- 5.2 Bach: la fuga come labirinto contrappuntistico
- 5.3 Escher e Piranesi: l'impossibile reso coerente
- 5.4 Gödel, Turing e il labirinto della logica
- 5.5 Le linee di Nazca: il labirinto senza scala
- 5.6 Il fumetto: il labirinto sulla pagina
- 5.7 Il manga: la spirale e il corpo nel labirinto

Epilogo: Uscire non è il punto

Testi di riferimento

Prologo: Entrare senza uscita garantita

C'è una differenza che la lingua italiana non sente abbastanza: perdersi e vagare. Il primo è involontario, accade contro la volontà, è un incidente, un fallimento dell'orientamento. Il secondo è scelto, si cammina senza meta non perché non si trova la strada ma perché si è deciso di non cercarla. La differenza sembra sottile. Non lo è.

Chi si perde vuole uscire. Chi vaga è già fuori, e non è detto che voglia rientrare.

Il labirinto esiste per confondere queste due figure. Chiunque entri, Teseo, il pellegrino medievale, il lettore di Borges, l'utente che scorre il feed, entra con l'intenzione di attraversare, non di restare. Entra perché c'è qualcosa dall'altra parte: il Minotauro da uccidere, il centro da raggiungere, la fine da trovare. Ma il labirinto è costruito apposta per rendere incerta questa distinzione: per far sì che chi voleva attraversare si ritrovi a vagare, e chi si credeva perso scopra che la perdita era il percorso.

Errare, in latino, significa tutte e tre le cose insieme: camminare senza meta, sbagliare strada, commettere un errore. Non è una coincidenza. È la memoria di una connessione profonda tra il movimento incerto e il pensiero incerto, tra il corpo che non trova la via e la mente che non trova la risposta. L'errore non è solo un risultato sbagliato: è il segno di un percorso che non ha trovato il punto in cui uscire.

Questo libro entra in quel percorso. Non porta fuori.

Parte Prima: Il mito

1.1 Dedalo, l'architetto impossibile

Prima del labirinto c'è Dedalo. E Dedalo è una figura che la mitologia greca tratta con una certa imbarazzata ambivalenza: non è un eroe, non è un dio, non è nemmeno propriamente un mortale. È un artigiano. Un costruttore. Quello che i Greci chiamavano *demiurgo*, colui che lavora per il popolo, ma con una competenza così straordinaria da travalicare ogni categoria normale: statue che sembrano vive, automi che si muovono, ali che volano. Il genio tecnico come forza che sfida l'ordine cosmico.

È Minosse, re di Creta, a ordinare il labirinto. Il motivo è quello che la mitologia greca gestisce sempre attraverso metafore animali: la moglie del re, Pasifae, si è unita a un toro bianco inviato da Poseidone, toro che Minosse avrebbe dovuto sacrificare ma non ha sacrificato, trattenuto dall'avidità o dall'ammirazione. Dal connubio è nato qualcosa che non doveva esistere: una creatura con corpo umano e testa di toro, che si chiama Asterione ma che tutti chiameranno Minotauro, il toro di Minosse. Figlio del re per via materna, non-figlio per ogni altra via. Mostro da nascondere.

Il labirinto nasce come soluzione a un problema impossibile: come si nasconde qualcosa che non puoi eliminare? Dedalo costruisce un edificio in cui ci si perde. Non una prigione con le sbarre, una struttura con corridoi che si biforcano, stanze che sembrano uguali, percorsi che ritornano su sé stessi. Una macchina dell'orientamento negativo.

Il punto che la lettura superficiale del mito tende a perdere è questo: Dedalo costruisce il labirinto per Minosse, ma alla fine ci finisce dentro lui stesso. Non come punizione del caso: come punizione di Minosse, che non vuole che l'architetto riveli la struttura a nessuno. Il costruttore del labirinto diventa il suo prigioniero. Solo che Dedalo ha un vantaggio: conosce la planimetria. E questa è la prima lezione del mito, la differenza tra chi è nel labirinto senza averlo scelto e chi vi è entrato portando con sé la propria mappa.

Anche da quella mappa, però, non c'è via d'uscita via terra. Ci vuole il cielo. E il cielo, nel caso di Icaro, non è un'alternativa, è la stessa trappola sotto altra forma.

1.2 Il Minotauro, il mostro involontario

La lettura tradizionale del mito mette al centro Teseo: l'eroe ateniese che scende a Creta, entra nel labirinto, uccide il Minotauro, risale a giorno, torna trionfante. Il Minotauro è il mostro, l'ostacolo, il pericolo da eliminare. Questa è la versione eroica, quella che serve alle città per costruire le loro identità, ai re per legittimare il potere, ai bambini per imparare che i mostri si sconfiggono.

Ma c'è un'altra versione. Borges la scrive nel 1947, in un racconto di pochissime pagine intitolato *La casa di Asterione*. Il narratore è il Minotauro stesso. E quello che il narratore dice è questo: il labirinto non è una prigione, è la sua casa. Le sue porte sono infinite e aperte giorno e notte, e chiunque può entrare se vuole. La sua solitudine non è imposta: è la conseguenza del fatto che fuori il mondo lo respinge, lo teme, non sa che farsene. Gli uomini che gli vengono consegnati ogni nove anni, il tributo di Atene, non sono vittime: sono compagni di gioco, o almeno così li chiama, fino a quando il gioco non finisce nel modo in cui finisce sempre.

E Teseo? Asterione lo aspetta. Lo aspetta come si aspetta qualcuno che finalmente farà qualcosa: non la morte come punizione, ma la morte come liberazione. *«So che il mio redentore vive»*, dice, *«e alla fine si leverà dalla polvere.»*

Borges rovescia l'asse morale del mito con un'operazione semplice e irrecuperabile: cambia il punto di vista. Dal di fuori, il Minotauro è il mostro che divora i giovani ateniesi. Dal di dentro, è una creatura sola che abita una casa troppo grande, che inventa giochi per non impazzire nella solitudine, che aspetta qualcuno, qualunque qualcuno, che venga a stare con lui, anche solo per morire insieme.

Il mostro al centro del labirinto è una parte rimossa di qualcosa. Non di Atene soltanto, del mito stesso, che non sa che farsene di una creatura che non è né animale né umano, né re né schiavo, né colpevole né innocente. Il labirinto esiste per tenerla separata dal mondo. Ma il mondo che ha costruito il labirinto, Minosse, Dedalo, la civiltà cretese, è lo stesso che ha prodotto il Minotauro. Non si nasconde ciò che è estraneo: si nasconde ciò che è troppo intimo.

1.3 Il filo di Arianna

Arianna non entra nel labirinto. Dà a Teseo un gomitolo di filo, in alcune versioni è lei stessa ad averlo filato, in altre glielo ha procurato Dedalo, e aspetta fuori. L'eroe entra, uccide il mostro, risale tenendo il

filo, trova l'uscita, trova Arianna.

Poi la abbandona. A Nasso, mentre dorme. Questo dettaglio il mito lo conserva sempre, qualunque sia la versione: Teseo abbandona Arianna. Il motivo cambia, dimenticanza, distrazione, ordine di un dio, ma il fatto resta. Il filo di Arianna non ha salvato Arianna.

Il filo è il simbolo più equivoco del mito. Da un lato, è il dispositivo tecnico della salvezza: il modo per non perdere il percorso, per poter tornare indietro, per avere sempre un'ancora nel punto di partenza. Dall'altro, è esattamente il dispositivo che impedisce di *perdersi davvero*. Chi tiene il filo non si perde, ma non scopre nemmeno. Segue il percorso di andata e lo ripercorre a ritroso: va dentro, uccide, torna fuori. Il labirinto lo attraversa senza abitarlo.

C'è un'interpretazione di Kafka, non scritta, ma implicita in tutto quello che ha scritto, in cui il filo di Arianna sarebbe il vero problema. Non il labirinto, non il mostro: la corda che ti riporta sempre da dove sei venuto, che rende impossibile la perdita autentica, che ti assicura una via d'uscita prima ancora che tu sappia se vuoi uscire.

La questione che il mito non risolve, e che questo libro si porterà dietro, è questa: il filo salva Teseo o gli impedisce di incontrare qualcosa che solo il disorientamento avrebbe reso possibile? La sicurezza come limite. L'ancora come prigione. L'uscita garantita come condizione che svuota il percorso del suo significato.

1.4 Varianti: il labirinto come forma universale

Il labirinto di Cnosso non è solo cretese. O meglio: la struttura labirintica emerge indipendentemente in culture che non si sono mai incontrate, il che suggerisce che il labirinto risponda a qualcosa di profondo nella geometria dell'esperienza umana.

Erodoto, nel secondo libro delle *Storie*, descrive un edificio nei pressi del lago Moeride, in Egitto, con tremila stanze distribuite su due piani, metà sotterranee. Lo chiama il più grande edificio che abbia mai visto, superiore anche alle piramidi. Era il complesso funerario di Amenemhat III, costruito intorno al 1800 avanti Cristo: il faraone come abitante del labirinto, la morte come percorso labirintico, il regno dei morti come spazio in cui ci si orienta solo se si conosce il testo, che è il *Libro dei morti*.

In India, i mandala tibetani e hindu costruiscono labirinti visivi come strumenti di meditazione: il percorso verso il centro non è un viaggio

nello spazio ma un viaggio nella mente. Entrare nel mandala con gli occhi e con l'attenzione è percorrere un labirinto interiore. Il centro non è un punto nello spazio, è uno stato della coscienza.

Nel mondo romano, i mosaici labirintici decorano i pavimenti delle case e delle terme da Pompei alla Britannia, dall'Africa settentrionale alla Siria. Spesso al centro c'è Teseo e il Minotauro. Il labirinto come pavimento: qualcosa che si calpesta, che si attraversa ogni giorno senza pensarci, che sta sotto e non sopra, che organizza il suolo su cui si cammina.

E poi c'è la forma più radicalmente diversa: il labirinto cristiano medievale. Il più celebre è quello della cattedrale di Chartres, tracciato sul pavimento della navata intorno al 1200. Quasi tredici metri di diametro, undici circuiti concentrici, duecentonovantaquattro metri di percorso se lo si segue tutto dall'ingresso al centro. Ma, e questo è il rovesciamento decisivo rispetto alla versione greca, il labirinto di Chartres è *unicursale*: c'è un solo percorso, nessun bivio, nessuna scelta. Si entra e si segue il percorso. Il centro si raggiunge sempre. Non ci si perde.

C'è un dettaglio di Chartres che non è mai del tutto spiegato: il diametro del labirinto pavimentale e il diametro del rosone occidentale sono quasi identici, circa 12,9 metri entrambi. Se si potesse abbattere la parete ovest sul pavimento della navata, il rosone coprirebbe il labirinto. La corrispondenza è quasi certamente deliberata: i due oggetti circolari come coppia complementare. Il labirinto si cammina, è corporeo, terreno, progressivo. Il rosone si guarda, è luminoso, celeste, simultaneo. Uno è il mandala della carne, l'altro è il mandala della luce. La cattedrale gotica come spazio in cui le due forme si rispondono a distanza: il percorso del pavimento e il cerchio della finestra che lo sovrasta.

Qui la lingua italiana rivela la sua povertà: usiamo la stessa parola per due cose profondamente diverse. La distinzione che l'inglese codifica chiaramente, *labyrinth* per il percorso unicursale, *maze* per il labirinto multicursale con scelte e vicoli ciechi, in italiano non esiste. Il labirinto di Cnosso (dove ci si perde) e il labirinto di Chartres (dove non ci si perde) hanno lo stesso nome. Come se la lingua avesse deciso che la differenza non importa.

Ma importa. Il labirinto unicursale è una forma di meditazione: si cammina, si gira, si entra nel ritmo del percorso, si arriva al centro senza doversi orientare. La mente viene liberata dal compito del navigare e può fare altro. Il labirinto multicursale è un problema:

richiede scelte, porta nei vicoli ciechi, punisce l'errore con la perdita. La tensione tra le due forme attraversa tutto quello che il labirinto ha significato nella storia umana: da un lato il percorso obbligato verso un centro garantito, dall'altro il percorso incerto verso un centro che potrebbe non esserci.

La tradizione abramitica non nomina il labirinto, la parola è greca, non ebraica, ma contiene la narrazione di erranza come trasformazione più potente della cultura occidentale. Nel libro dell'Esodo, il popolo d'Israele vaga nel deserto del Sinai per quarant'anni. Non perché la distanza lo richieda: da Horeb a Kades-Barnea, dice il Deuteronomio, sono undici giorni di cammino. Il popolo vaga perché la generazione uscita dalla schiavitù deve trasformarsi prima di poter entrare nella Terra Promessa. Il deserto è il labirinto della trasformazione: non un percorso per orientarsi ma un percorso per diventare. La colonna di nube di giorno e di fuoco di notte, il segno che indica il cammino, è un filo di Arianna che si muove, che non è fisso, che chiede di essere seguito ogni volta da capo. Mosè, la guida che ha tenuto quel filo per quarant'anni, muore sul monte Nebo senza entrare in Canaan: vede la terra promessa dall'alto, come Dedalo vede la planimetria del labirinto, e non vi accede. La conoscenza del percorso non garantisce il passaggio. Altrove nella stessa tradizione, il Cantico dei Cantici descrive la ricerca notturna dell'amato tra le strade della città, il labirinto urbano percorso senza mappa nella sola direzione del desiderio. Giobbe affronta il labirinto dell'incomprensibilità divina: Dio agisce in modi che non si possono mappare dall'interno, e la risposta che viene dal turbine non risolve il labirinto, dimostra che il labirinto è la struttura stessa del reale.

1.5 La struttura del centro

C'è una domanda che il mito non risponde mai direttamente: cosa sta nel centro del labirinto?

La risposta ovvia è: il Minotauro. Ma il Minotauro non è una risposta, è un'altra domanda. Cosa rappresenta? Cosa custodisce, involontariamente, la sua presenza al centro?

Le interpretazioni si ramificano. Il centro del labirinto come luogo della paura rimossa: la parte di sé che la civiltà non sa integrare, che non è né umana né animale, né ragione né istinto. Il centro come luogo del potere: Minosse costruisce il labirinto per nascondere la prova della propria vergogna, l'unione mostruosa che ha prodotto il Minotauro è la conseguenza del suo rifiuto di sacrificare il toro. Al

centro del labirinto c'è la trasgressione del re.

Ma c'è anche un'interpretazione più radicale: il centro del labirinto è vuoto. O meglio, il centro è il punto in cui chi è entrato si trova finalmente di fronte a sé stesso, senza più corridoi da percorrere, senza più direzioni da scegliere. Il Minotauro come specchio. Il mostro come rivelazione.

Mircea Eliade ha letto il labirinto come simbolo iniziatico universale: entrare nel labirinto è morire simbolicamente, uscirne è rinascere. Il filo di Arianna, in questa lettura, è la memoria, il legame con l'esistenza precedente che permette di tornare, ma anche il limite che impedisce di morire davvero, di completare la trasformazione. Chi tiene il filo non si perde abbastanza da poter rinascere davvero.

Il mito di Teseo è, da questo punto di vista, una storia di trasformazione mancata. Teseo entra nel labirinto con il filo, uccide il mostro, esce. È cambiato? Non particolarmente. Abbandona Arianna, torna ad Atene, dimentica di cambiare le vele della nave come aveva promesso al padre, il padre si getta in mare credendolo morto. Teseo diventa re, ma non perché il labirinto lo abbia trasformato. Il labirinto lo ha attraversato senza abitarlo.

Chi abita il labirinto è Asterione. E Asterione, alla fine, ottiene quello che aspetta: una fine. Ma è una fine senza trasformazione, perché Teseo, che dovrebbe essere l'agente della liberazione, non capisce cosa sta liberando.

Il labirinto custodisce qualcosa. Ma quello che custodisce non è il mostro: è la possibilità di incontrare sé stessi abbastanza in profondità da non essere più gli stessi. E questa possibilità, nel mito di Teseo, resta inutilizzata.

Parte Seconda: La filosofia dell'errare

2.1 Planein: il pianeta che sbaglia

La parola greca da cui tutto deriva è *planein*: vagare, sviare, deviare dal percorso rettilineo. Da essa viene *planetes*, il nome che i Greci davano a quei corpi celesti che non seguivano il moto uniforme delle stelle fisse ma tracciavano percorsi irregolari, retrogradi, imprevedibili. I pianeti come erranti del cielo. Non c'era in questo nome un giudizio negativo: i pianeti erano diversi dalle stelle, non inferiori. Erano i corpi che non si lasciavano fissare, che rifiutavano la ripetizione esatta, che introducevano nel cielo quello che il cielo sembrava escludere.

Il latino ha preservato la connessione e l'ha approfondita: *errare* unisce il vagare fisico all'errore intellettuale, il percorso che non trova la meta alla conclusione che non trova la verità. Chi erra non è solo chi cammina senza direzione, è anche chi pensa senza arrivare da nessuna parte. La lingua ha sentito in questi due movimenti, del corpo e della mente, qualcosa di strutturalmente analogo: entrambi implicano la deviazione da un percorso rettilineo, entrambi producono un risultato che non era quello atteso.

Questa connessione è quasi completamente scomparsa dall'italiano contemporaneo. Diciamo *sbagliare* (troviamo l'errore) e *vagare* (ci muoviamo senza meta) senza più sentire che vengono dallo stesso luogo. La separazione è significativa: abbiamo scisso in due parole quello che il latino teneva insieme, e così abbiamo perso la possibilità di pensare che il movimento incerto del corpo e il pensiero incerto della mente siano manifestazioni della stessa struttura.

Il labirinto è lo spazio in cui quella connessione si reincarna. Chi è nel labirinto erra in entrambi i sensi: si muove senza trovare l'uscita e sbaglia la lettura dello spazio che lo circonda. Le due cose non sono separabili.

2.2 Heidegger: l'erranza come struttura

Heidegger tiene *Sull'essenza della verità* come conferenza nel 1930 e la pubblica, in una versione rielaborata, nel 1943. L'argomento centrale è noto: la verità non è la corrispondenza tra proposizione e realtà, ma un processo di disvelamento, di *aletheia*, il togliere dall'oblio, il portare alla luce ciò che era nascosto. Ma nell'ultima sezione, quella

che meno si cita, Heidegger introduce qualcosa di diverso: il concetto di *Irre*, che i traduttori rendono come "erranza" o "errore" ma che Heidegger usa in un senso specifico e non intuitivo.

L'erranza, dice Heidegger, non è un incidente che accade talvolta nell'esistenza umana. È la struttura normale dell'esserci nel mondo. Il Dasein, l'essere-nel-mondo heideggeriano, non abita mai uno spazio completamente trasparente, completamente orientato, completamente comprensibile. L'erranza è lo "spazio aperto" in cui si muove la libertà umana, la condizione che rende possibile sia la verità sia il suo velamento. Senza erranza non ci sarebbe nemmeno la possibilità del disvelamento, perché il disvelamento presuppone che ci sia qualcosa di velato, e il velo è la struttura normale, non l'eccezione.

Questo capovolgimento è radicale. Il pensiero comune, e una certa tradizione filosofica, vede l'erranza come caduta, come deviazione da uno stato originario di orientamento. Siamo stati nel giusto percorso, poi ci siamo persi. Heidegger inverte: non siamo mai stati sul percorso rettilineo. L'orientamento è un'acquisizione fragile, temporanea, sempre minacciata dall'erranza che è la nostra condizione di default. E questa non è una tragedia: è la struttura dell'esistenza aperta, quella che non si chiude in un sistema coerente, che non si riduce a una mappa.

Il labirinto, da questo punto di vista, non è un luogo eccezionale in cui ci si trova a essere persi. È la forma visibile di una condizione sempre presente, resa finalmente leggibile dallo spazio architettonico. Quando si è nel labirinto si è finalmente in uno spazio che corrisponde alla propria condizione reale. Non è il labirinto a disorientare: è il labirinto che dice la verità sull'orientamento che credevamo di avere.

2.3 Benjamin: la città come testo da percorrere

Walter Benjamin non ha terminato il *Passagenwerk*, il progetto monumentale sulle gallerie parigine dell'Ottocento a cui ha lavorato per tredici anni, fino alla morte nel 1940. Quello che resta è un labirinto: migliaia di frammenti, citazioni, note, schizzi teorici, organizzati in "cartelle" tematiche che si rimandano l'una all'altra senza mai convergere in una sintesi. Il libro sul labirinto è esso stesso un labirinto. Non per difetto, ma per metodo.

Il *flâneur*, la figura centrale del Passagenwerk, è il camminatore urbano che attraversa la città senza meta e senza fretta. Non va da qualche parte: sta andando. La sua deambulazione non è il preludio a un arrivo, è già l'attività principale. Nelle gallerie coperte parigine,

quegli spazi ibridi che non sono né dentro né fuori, né pubblici né privati, né giorno né notte, il flâneur trova il suo habitat naturale: uno spazio senza uscite obbligate, in cui i percorsi si biforcano senza segnaletica, in cui il tempo scorre in modo diverso dal tempo della strada.

Benjamin non dice esplicitamente che le gallerie sono labirinti. Ma la struttura è quella: spazi in cui ci si perde non per negligenza ma per design, in cui il percorso non è tra due punti ma è il percorso stesso, in cui la meta non precede il movimento ma emerge da esso, se emerge. Il *flâneur* non cerca qualcosa di specifico, cerca la possibilità di essere sorpreso da qualcosa che non sapeva di cercare.

Questo è il labirinto come metodo cognitivo. Non la struttura che inganna, ma la struttura che produce incontri che l'orientamento rettilineo avrebbe impedito. Chi sa già dove sta andando non si ferma davanti alla bancarella strana, alla vetrina improbabile, al vicolo che sembra non portare da nessuna parte. Il flâneur si ferma. E spesso è lì, nei vicoli che sembrano non portare da nessuna parte, che si trova quello che non si sapeva di cercare.

2.4 Chatwin: camminare come atto cosmologico

Bruce Chatwin arriva in Australia nel 1983 e porta via un'idea che cambierà il modo in cui pensa il movimento umano. Le songline, le vie dei canti degli aborigeni australiani, sono percorsi immaginari che attraversano il continente, tracciati dai progenitori mitici durante il Tempo del Sogno. Ogni progenitore ha cantato il mondo in esistenza mentre camminava: ogni roccia, ogni albero, ogni corso d'acqua ha il suo nome nel canto, e il nome è la cosa, e la cosa esiste perché è stata cantata mentre si camminava.

Il territorio è una partitura. Camminare è eseguirla.

Chatwin vede in questa concezione la forma originaria del rapporto umano con lo spazio: non lo spazio come contenitore neutro in cui ci si muove, ma lo spazio come qualcosa che viene prodotto dal movimento e dal canto che lo accompagna. Prima del percorso non c'è la mappa: c'è il silenzio. Il percorso crea il territorio, non lo attraversa.

La connessione con il labirinto è obliqua ma reale. Il labirinto unicursale, quello di Chartres, quello dei mandala tibetani, funziona come una songline: il percorso è predeterminato, ma non è una costrizione. È una forma che guida il movimento fino a quando il movimento non produce qualcosa di diverso dal movimento. Si entra

nel labirinto di Chartres e si cammina, e il camminare non serve a raggiungere il centro, serve a produrre uno stato della mente che il movimento rettilineo non produrrebbe.

Il labirinto multicursale, quello di Cnosso, quello di Borges, quello dell'ipertesto, funziona diversamente: il percorso non è predeterminato, e l'incertezza delle scelte è parte del significato. Ma anche qui c'è qualcosa della songline: il labirinto si conosce percorrendolo, non guardandolo dall'esterno. La mappa del labirinto vista dall'alto, dall'elicottero, da Dedalo che conosce la planimetria, è qualcosa di completamente diverso dal labirinto vissuto dall'interno. Il dentro e il fuori del labirinto non sono due punti di vista sulla stessa struttura: sono due strutture diverse.

2.5 L'albero e il rizoma: due forme del pensiero

C'è una forma che non erra mai. L'albero cresce verso la luce, segue il gradiente, più luce in quella direzione, più clorofilla lì, più crescita là. Ha una radice che rimane ferma mentre i rami si espandono. Non torna mai su sé stesso: ogni ramo si allontana dal tronco e non si ricongiunge. L'albero è la forma biologica del pensiero che non sbaglia strada perché ha una direzione privilegiata e la segue.

Il labirinto non ha direzione privilegiata. O meglio: il labirinto multicursale visto dall'alto, dalla pianta di Dedalo, ha la struttura di un albero capovolto: un ingresso come radice, biforcazioni come ramificazioni, vicoli ciechi come foglie, il centro come... il frutto? La metafora si inceppa subito, perché il frutto di un albero non è raggiungibile percorrendo i rami, cade verso il basso. Nel labirinto il centro si raggiunge solo dall'interno, solo percorrendo i corridoi. L'albero e il labirinto hanno la stessa mappa ma producono esperienze opposte.

Gilles Deleuze e Félix Guattari in *Mille Plateaux* (1980) costruiscono su questa distinzione una delle coppie concettuali più potenti della filosofia contemporanea: l'albero contro il rizoma. L'albero è la forma del pensiero gerarchico e radicato: ha un punto di partenza privilegiato (la radice), una direzione di sviluppo (verso l'alto, verso la luce), rami che si dividono senza mai ricongiungersi. Il pensiero arborescente organizza il mondo in categorie che si suddividono, in genealogie che discendono da un'origine, in strutture dove ogni elemento ha il proprio posto determinato dalla distanza dalla radice. L'albero di Porfirio, la classificazione del reale in generi e specie che la logica medievale ha ereditato da Aristotele, è il paradigma: in cima il genere più generale, in basso le specie particolari, ogni cosa al proprio

posto nella gerarchia.

Il rizoma è la forma opposta. Non ha radice, o meglio, qualunque punto del rizoma può fare da radice. Non ha una direzione privilegiata di crescita: si espande in tutte le direzioni contemporaneamente, si connette a qualunque altro punto, può essere spezzato in un punto e ricominciare da qualunque altro. Lo zenzero è un rizoma: non ha un sopra e un sotto riconoscibili, non ha un punto di partenza e uno di arrivo. Il rizoma di Deleuze e Guattari è la forma del pensiero che rifiuta la gerarchia, il pensiero nomade, quello che non ha patria fissa, che non riconosce un'origine a cui tutto si deve ricondurre.

Il labirinto è rizomatico, non arborescente, almeno nella sua forma più radicale, quella del reticolo senza centro né periferia. Ma c'è una gradazione: il labirinto unicursale di Chartres è quasi un albero (un solo percorso, nessuna biforcazione, il centro determinato dalla struttura stessa); il labirinto multicursale con bivi e vicoli ciechi è un albero vissuto dall'interno; il reticolo è il rizoma puro, in cui la domanda "qual è il percorso giusto?" non ha senso perché non c'è un percorso giusto, ci sono percorsi, tutti ugualmente validi, tutti ugualmente privi di garanzia.

Borges aveva capito questa distinzione prima che Deleuze e Guattari la formulassero. *Il giardino dei sentieri che si biforcano* è letteralmente una metafora arborea: ogni momento si biforca in due rami, il tempo si divide all'infinito come i rami di un albero. Ma il romanzo di Ts'ui Pên rifiuta di essere un albero: invece di scegliere un ramo e abbandonare tutti gli altri, che è esattamente quello che fanno gli alberi, conserva tutti i rami simultaneamente. Converte l'albero in rizoma. La biforcazione del titolo non è la forma del romanzo: è la forma che il romanzo dissolve, quella che mostra essere un'illusione del pensiero lineare.

Ma c'è una terza forma che né l'albero né il rizoma esauriscono: l'albero come labirinto. Yggdrasil, l'albero cosmico della mitologia nordica, non è un albero nel senso biologico, è una struttura di navigazione. Connette nove mondi: Asgard degli dei, Midgard degli uomini, Niflheim dei morti, Jotunheim dei giganti, e altri cinque. I suoi tre pozzi, il pozzo del destino (Urdar), il pozzo della sapienza (Mimir), dove Odino ha lasciato un occhio in cambio della conoscenza, e il pozzo primordiale (Hvergelmir), sono nodi del labirinto, punti in cui si può sostare, pagare un prezzo, ottenere qualcosa. Yggdrasil non è un albero da contemplare: è un sistema da percorrere, con passaggi che non sono tutti aperti a tutti. Chi lo attraversa, come Odino che vi si appende per nove giorni per ottenere

la conoscenza delle rune, non lo attraversa come si attraversa un parco. Lo abita come si abita un labirinto: pagando il prezzo del percorso.

L'albero non erra. Il rizoma non può errare perché non ha una direzione da cui deviare. Solo il labirinto, quella forma intermedia, né puro albero né puro rizoma, è lo spazio in cui l'erranza diventa possibile: ci sono abbastanza biforcazioni da perdersi, abbastanza struttura da sperare di trovare il centro. L'albero cresce. Il rizoma prolifera. Il labirinto si percorre.

Parte Terza: Lo spazio del labirinto

3.1 L'architettura del disorientamento

I giardini labirintici del Seicento e del Settecento, Hampton Court in Inghilterra, Villa Pisani a Stra, il labirinto di Versailles, sono strumenti del potere. Non nascondono un mostro: nascondono il meccanismo stesso del controllo. Il principe che possiede il labirinto conosce la pianta; gli ospiti che vi vengono introdotti no. La differenza tra chi ha la mappa e chi non ce l'ha è la differenza tra chi governa e chi è governato. Il labirinto del giardino barocco non è un luogo in cui ci si perde per caso, è un luogo in cui ci si perde per volontà di qualcun altro.

Ma il labirinto più pervasivo dell'architettura moderna non è nei giardini: è nei centri commerciali. Victor Gruen, l'architetto viennese che inventò il centro commerciale chiuso negli anni Cinquanta, progettò esplicitamente spazi in cui l'orientamento fosse difficile senza essere impossibile, abbastanza disorientante da rallentare il passo, da indurre la sosta, da moltiplicare gli incontri casuali con le vetrine. I centri commerciali non hanno finestre verso l'esterno. Non hanno orologi visibili. La luce è artificiale e uniforme in ogni ora del giorno. Il tempo scompare, lo spazio si ripete, la distinzione tra ingresso e uscita viene minimizzata.

È un labirinto progettato non per nascondere qualcosa al centro, ma per trattenere chi è dentro. L'inversione è completa: il labirinto antico proteggeva il centro tenendo fuori chi non doveva entrare. Il centro commerciale protegge il perimetro tenendo dentro chi è già entrato.

3.2 La città come labirinto involontario

La città medievale non è stata progettata: è cresciuta. Le strade seguono il percorso del bestiame, i quartieri si addensano intorno alle fonti d'acqua, le chiese occupano i punti alti, i mercati riempiono gli spazi davanti alle chiese. Il risultato è un labirinto, ma un labirinto che ha una logica, anche se quella logica non è geometrica. Chi conosce la città medievale sa orientarsi perché sa leggere i segni: il campanile, la pendenza del suolo, la qualità dell'aria, il rumore del mercato. L'orientamento non richiede la planimetria, richiede la conoscenza dei codici.

La grande urbanistica del Novecento ha cercato di eliminare il

labirinto. Le città della razionalità, le griglie americane, i quartieri di edilizia popolare degli anni Sessanta, le periferie pianificate, sono spazi leggibili dall'alto ma illeggibili dal basso. Kevin Lynch, nel 1960, ha mostrato con precisione perché: l'immagine mentale della città che i suoi abitanti costruiscono non dipende dalla planimetria oggettiva ma da pochi elementi, i percorsi, i margini, i quartieri, i nodi, i punti di riferimento. Una città che non offre questi elementi produce disorientamento anche se è perfettamente ordinata sulla carta.

Le periferie contemporanee sono labirinti di secondo tipo: non si perde la strada nel senso tecnico, le strade hanno nomi e numeri, ma si perde il senso. Spazi che si ripetono senza variare, quartieri che non hanno centro, strade progettate per le macchine e non per i corpi. Il disorientamento non è spaziale ma esistenziale: non so dove sono non nel senso geografico ma nel senso di non so cosa significa essere qui.

3.3 Il labirinto digitale

L'ipertesto nasce come utopia: Vannevar Bush, nel 1945, immaginava un sistema, il *Memex*, in cui ogni documento potesse essere collegato a ogni altro, creando percorsi di lettura personalizzati attraverso la totalità del sapere umano. Ted Nelson, negli anni Sessanta, chiamò quell'utopia *Xanadu* e la perseguì per tutta la vita senza mai realizzarla completamente. Il web di Tim Berners-Lee, negli anni Novanta, è la versione approssimativa e imperfetta di quella visione: una rete di documenti collegati da link, navigabile in modo non lineare, senza centro e senza periferia.

È un labirinto. Ma un labirinto di tipo nuovo: non ha confini fissi, non ha planimetria stabile, non ha, nel senso classico, un centro. Ogni nodo può diventare centro per il navigatore che lo abita in quel momento. I link sono i corridoi, ma i corridoi si moltiplicano a ogni clic, e non c'è modo di sapere quanti ce ne sono o dove portano. Il labirinto di Borges, la biblioteca di Babele con i suoi esagoni infiniti, è una metafora anticipatoria precisa.

Ma il web della sua forma iniziale, anarchico, non gerarchico, costruito sul principio che l'utente sceglie il percorso, è già quasi scomparso. Quello che lo ha sostituito è qualcosa di strutturalmente diverso: non il labirinto in cui ci si può perdere, ma il labirinto personalizzato in cui ci si può perdere solo in certi modi. L'algoritmo è il nuovo Dedalo: costruisce per ciascuno il proprio labirinto su misura, adattato agli interessi, alle abitudini, ai comportamenti passati. Non c'è una sola biblioteca di Babele, ci sono miliardi di biblioteche personali, ciascuna diversa, ciascuna costruita per massimizzare il

tempo che l'utente vi trascorre.

Il feed infinito è la forma più radicale di questo labirinto: non c'è inizio né fine, non c'è centro né periferia, non c'è planimetria e non c'è uscita visibile. Si scorre verso il basso e il contenuto non finisce mai. Il labirinto di Cnosso aveva un centro, il Minotauro, e un'uscita, il filo di Arianna. Il feed infinito non ha né l'uno né l'altra. Non c'è mostro da affrontare e non c'è filo a cui aggrapparsi. C'è solo il movimento verso il basso, indefinitamente.

La differenza decisiva tra il labirinto antico e il labirinto digitale è questa: il primo è costruito per nascondere qualcosa al centro. Il secondo è costruito per non avere centro, perché un centro sarebbe un punto di arrivo, e un punto di arrivo sarebbe una possibile uscita. Il labirinto digitale è progettato per essere privo di uscita non perché sia impossibile uscire ma perché il perimetro è invisibile. Non si sa di essere dentro fino a quando non si fa lo sforzo esplicito di smettere.

3.4 L'architetto come Dedalo: il labirinto come progetto

Fino a qui il labirinto architettonico è stato involontario: la città medievale che cresce senza pianimetria, la periferia che disorienta per eccesso di ordine, il centro commerciale che trattiene per design commerciale. Ma esiste anche un labirinto deliberato, progetti in cui l'architetto sceglie il disorientamento non come effetto collaterale ma come dichiarazione.

Daniel Libeskind al Museo Ebraico di Berlino (1999) costruisce un edificio organizzato intorno a tre assi sotterranei che si incrociano senza risolversi: l'Asse della Continuità, l'Asse dell'Esilio, l'Asse dell'Olocausto. I primi due conducono a qualcosa, a scale, a spazi museali, all'esterno. Il terzo si chiude nella Torre dell'Olocausto: una stanza di cemento nudo, quasi buia, con una sottile fenditura di luce in alto irraggiungibile, senza riscaldamento, senza sedute, senza uscita diversa da quella per cui si è entrati. Il visitatore ci entra e si ferma: non c'è percorso da continuare. La porta si richiude. Per la prima volta nel museo, l'architettura non guida, blocca. Libeskind ha progettato questa stanza per produrre uno stato, non per comunicare un'informazione. Il labirinto come strumento etico: il disorientamento non è un difetto dell'edificio ma il suo senso.

I corridoi del Museo Ebraico non sono orizzontali: tagliano l'edificio in diagonale, forzano il corpo a camminare su angoli scomodi, interrompono il percorso con vuoti inaccessibili, le *Void*-s, fessure verticali che attraversano l'edificio dall'alto in basso e che si possono

guardare ma non abitare. Visti dall'alto, i volumi dell'edificio formano uno zigzag irregolare, un simbolo fratturato, una stella a sei punte deformata. La pianta del labirinto è leggibile solo dall'esterno e dall'alto: di nuovo, come a Nazca, il senso richiede un punto di vista che non è quello di chi lo abita.

Peter Eisenman con il Memoriale agli Ebrei Assassinati d'Europa a Berlino (2005) costruisce un labirinto senza architettura nel senso convenzionale, solo 2711 stele di cemento grigiastro su terreno ondulato, senza iscrizioni, senza indicazioni, senza una direzione prescritta. Ci si entra da qualsiasi lato: non esiste un ingresso principale, non esiste un'uscita designata. Alla periferia le stele sono basse, il panorama della città è ancora visibile, lo spazio è aperto. Avanzando verso il centro il suolo sprofonda, le stele crescono, la città scompare oltre il cemento. Al centro del campo, che non è il centro geografico ma il punto soggettivo in cui ci si sente più chiusi, si è in un labirinto di passaggi stretti, il rumore del traffico attutito, la luce ridotta dalle pareti di cemento. Eisenman ha dichiarato che il memoriale non deve trasmettere un messaggio: deve produrre un'esperienza. Il labirinto non come rappresentazione della perdita di orientamento storico ma come suo equivalente corporeo.

Constant Nieuwenhuys, pittore olandese, membro fondatore dell'Internazionale Situazionista, lavora dal 1956 al 1974 su un progetto urbanistico totale che chiama *New Babylon*: una città labirinto che copre l'intera superficie terrestre. Non un piano urbanistico nel senso convenzionale: una serie di settori abitativi interconnessi, megastrutture sospese sul suolo in cui l'ambiente interno cambia continuamente, controllato da chi lo abita. Non ci sono strade fisse, non ci sono destinazioni, non ci sono funzioni assegnate agli spazi. L'unica attività prevista è il gioco, la deriva, l'incontro imprevisto. *New Babylon* è il progetto del flâneur di Benjamin portato alle conseguenze radicali: non la galleria parigina dove ci si perde per qualche ora, ma la città come labirinto totale, abitabile a vita, senza mai l'obbligo di orientarsi. Constant costruisce modelli, disegna planimetrie impossibili, scrive testi. Sa che *New Babylon* non verrà costruita. È il labirinto come utopia: non un edificio ma un argomento su come potrebbe essere organizzata l'esistenza se si rinunciasse all'idea che il percorso deve portare da qualche parte.

Carlo Scarpa lavora sulla scala opposta, non la città totale ma il singolo edificio, il singolo dettaglio, e arriva alla stessa struttura attraverso un'altra via. Al Cimitero Brion di San Vito d'Altivole (1969-78) costruisce un recinto funerario in cui nessun punto di vista esaurisce lo spazio: ogni posizione rivela qualcosa che dall'altra

posizione non era visibile, ogni percorso è una scelta tra percorsi alternativi. Non c'è asse di simmetria, non c'è prospettiva dominante. Lo spazio si costruisce nel movimento, non si impone al visitatore che entra. Scarpa ha lavorato sul Castelvecchio di Verona (1958-75) con lo stesso principio: il museo come labirinto di scoperte progressive, in cui la sequenza delle opere non è imposta dall'architettura ma costruita dal visitatore che cammina. Il labirinto come rispetto per il movimento del corpo, l'architetto che rinuncia al controllo del percorso per restituirlo a chi lo abita.

Francesco Borromini, tre secoli prima, aveva costruito alla Galleria Spada di Roma (1652-53) un labirinto di nove metri. Non è un edificio: è un corridoio di neanche nove metri che sembra lungo trentasette. Il pavimento sale leggermente, le colonne diminuiscono in altezza progressivamente, le pareti convergono, la volta scende. La statua in fondo, alta meno di sessanta centimetri, sembra a dimensione naturale dall'ingresso. Borromini costruisce un labirinto della percezione: uno spazio che sistematicamente mente alle misure del corpo. Non ci si perde nella Galleria Spada, non c'è abbastanza spazio per perdersi. Ma ci si perde nella propria percezione di esso. È Escher prima di Escher: l'impossibile reso coerente in quattro metri di marmo e intonaco.

Parte Quarta: Il labirinto nelle storie

4.1 Borges: il labirinto come epistemologia

Borges compare già nella Parte Prima, con *La casa di Asterione*. Ma il suo contributo al tema del labirinto è molto più vasto, e strutturalmente diverso da quello di chiunque altro, perché in Borges il labirinto non è un oggetto del racconto ma la forma del racconto stesso.

Il giardino dei sentieri che si biforcano (1941) è superficialmente un racconto di spionaggio: un agente cinese al servizio della Germania, durante la Prima Guerra Mondiale, deve comunicare ai propri superiori il nome di una città da bombardare. Ma la soluzione che adotta, uccidere un uomo di nome "Albert", è solo la superficie. Sotto c'è l'incontro fra Yu Tsun, discendente di Ts'ui Pên, e il sinologo Stephen Albert: Ts'ui Pên aveva dedicato tredici anni della sua vita a costruire un labirinto e a scrivere un romanzo, lasciando un'opera incomprensibile. Stephen Albert, lo studioso che Ts'ui Pên uccide, ha capito che il romanzo e il labirinto sono la stessa cosa. La biforcazione non è nello spazio: è nel tempo. Ogni volta che il romanzo di Ts'ui Pên presenta una scelta, non seleziona una possibilità eliminando le altre. Le conserva tutte, simultaneamente. Il protagonista può morire e continuare a vivere nello stesso libro, perché il libro è un labirinto di tempi divergenti, convergenti, paralleli.

È la più potente anticipazione letteraria del multiverso fisico, scritta trent'anni prima che i fisici cominciassero a prenderlo sul serio. Ma è anche qualcosa di più preciso: è la descrizione di un labirinto in cui l'asse non è lo spazio ma il tempo. Ci si perde non in un edificio ma in una serie di scelte, e ogni scelta non esclude le altre, le conserva in rami paralleli. Il filo di Arianna in questo labirinto non serve: non puoi tornare indietro perché il "dietro" è già un altro ramo.

La biblioteca di Babele (1941) costruisce un labirinto cosmologico. La biblioteca è composta da esagoni identici, connessi da corridoi e scale, che si estendono in ogni direzione senza limiti visibili. Contiene tutti i libri possibili, tutte le combinazioni possibili delle ventidue lettere dell'alfabeto, per venticinque simboli, per quattrocento dieci pagine. Tra questi libri ci sono tutti i libri veri, tutti i libri falsi, tutti i libri che confutano tutti gli altri libri, il catalogo della biblioteca e il catalogo che confuta il catalogo. È la totalità che include la propria contraddizione, e questa è la struttura gödeliana, il sistema formale

che contiene enunciati veri ma indimostrabili dall'interno.

Borges lo sa, e lo dice in modo laterale: nella biblioteca c'è un libro che è la chiave di tutti gli altri, ma non si sa quale sia, e non c'è modo di trovarlo perché non c'è modo di distinguere sistematicamente il vero dal falso. La biblioteca è un labirinto in cui la soluzione esiste ma è indistinguibile dal rumore di fondo della totalità.

4.2 Kafka: il labirinto senza architetto

Il labirinto kafkiano è la forma più angosciante perché è quello senza Dedalo. Nel mito cretese esiste un costruttore, esiste un committente, esiste una planimetria, anche se è tenuta segreta. Il labirinto è razionale anche quando è inaccessibile: qualcuno lo ha progettato, qualcuno conosce la pianta, c'è in linea di principio un'uscita.

Josef K., ne *Il processo*, è accusato di qualcosa di cui non viene informato, da un tribunale di cui non conosce la sede, secondo procedure che nessuno gli spiega. Cerca di orientarsi nel sistema legale che lo riguarda e trova porte che si aprono su altre porte, funzionari che rimandano ad altri funzionari, avvocati che non riescono a fare nulla, pittori di tribunale che potrebbero aiutare ma non aiutano. Il labirinto burocratico non ha centro, o meglio, il centro è sempre spostato un po' più in là, un po' più in alto, sempre fuori dalla portata attuale.

Il *Castello* è la variante spaziale dello stesso problema. K. vede il castello sulla collina, raggiungibile in apparenza. Ma ogni volta che cerca di avvicinarsi, il percorso si allunga, si complica, torna su sé stesso. Il castello è sempre visibile e sempre irraggiungibile. Non è che K. non trovi l'uscita del labirinto: è che non trova l'ingresso al posto in cui vuole arrivare. La struttura è invertita rispetto al mito greco: non un centro nascosto da raggiungere, ma un centro visibile da cui si è esclusi senza spiegazione.

Kafka ha capito che il labirinto del potere moderno non richiede mura e corridoi. Richiede procedure. Richiede la moltiplicazione infinita dei passaggi, dei moduli, delle competenze, delle giurisdizioni, delle eccezioni alle regole e delle eccezioni alle eccezioni. Il labirinto burocratico è quello in cui tutti i percorsi sembrano in linea di principio praticabili e nessuno lo è in pratica, non per ostilità dichiarata, ma per incompetenza strutturale, per inerzia istituzionale, per il fatto che ogni nodo del sistema conosce solo sé stesso e non la rete in cui è inserito.

4.3 Calvino: il labirinto come struttura

Calvino ha affrontato il labirinto da due direzioni opposte e poi le ha fatte convergere.

Le città invisibili (1972) è un libro che sembra procedere linearmente, Marco Polo descrive a Kublai Kan le città dell'impero, ma che è costruito come un labirinto di variazioni. Le cinquantacinque città sono organizzate per categorie tematiche (città della memoria, del desiderio, dei segni, degli scambi) che si incrociano con la struttura numerica delle sezioni. Ogni città è diversa da tutte le altre, ma tutte le città sono anche la stessa città, Venezia, che Marco Polo nomina una volta sola, nel dialogo centrale. Il labirinto non è lo spazio rappresentato: è la struttura del libro che lo rappresenta.

Se una notte d'inverno un viaggiatore (1979) spinge questa logica fino all'estremo. Il romanzo è un labirinto di incipit: il lettore comincia a leggere un romanzo, che si interrompe; comincia un altro romanzo, che si interrompe; e così per dieci romanzi incompiuti che non si collegano mai. Il lettore è intrappolato nel meccanismo della lettura, non nel labirinto di uno dei romanzi, ma nel labirinto del romanzo sulla lettura. Calvino rende esplicito quello che Borges teneva implicito: il labirinto non è solo un tema, è una forma.

L'OULIPO, il gruppo di matematici e scrittori a cui Calvino partecipò, ha teorizzato il vincolo formale come labirinto generativo: il sonetto, il lipogramma, i centomila miliardi di poesie di Queneau sono tutti labirinti in cui la libertà creativa viene esercitata all'interno di regole rigorose. Il labirinto come struttura non limita: produce. Le pareti del labirinto non sono ostacoli, sono le condizioni che rendono possibile il percorso.

4.4 Eco e la tripartizione

Il nome della rosa (1980) è l'unico romanzo della letteratura europea in cui il labirinto è esplicitamente al centro sia della trama sia della struttura. La biblioteca dell'abbazia è costruita come un labirinto: stanze che si collegano in modo non intuitivo, finestre che danno sull'interno, scritte sulle pareti che funzionano come indovinelli, una logica planimetrica che solo chi la conosce può navigare. Al centro della biblioteca c'è *finis Africae*, la stanza proibita, il libro proibito, il centro del labirinto intellettuale che è anche il centro del labirinto fisico.

Ma la contribuzione più precisa di Eco al tema del labirinto viene

dalle *Postille al Nome della rosa* e da *Semiotica e filosofia del linguaggio* (1984), dove distingue tre tipi di labirinto che corrispondono a tre modi diversi di organizzare la conoscenza.

Il labirinto greco, unicursale, un solo percorso, il centro raggiungibile seguendo l'unico percorso disponibile, è la forma della verità rivelata: esiste un percorso giusto, si tratta solo di seguirlo. Il labirinto manierista, multicursale, con bivi e vicoli ciechi, è la forma del problema: esiste una soluzione, ma bisogna trovarla attraverso l'errore e la scelta. Il reticolo, la rete senza centro né periferia, dove ogni nodo è connesso a ogni altro nodo, dove non c'è fuori né dentro, è la forma della conoscenza contemporanea: la biblioteca di Babele di Borges, il web, il rizoma di Deleuze e Guattari.

Il reticolo è la forma più radicale perché dissolve le domande stesse che il labirinto pone. Nel labirinto greco si chiede: qual è il percorso giusto? Nel labirinto manierista: qual è l'uscita? Nel reticolo non ha senso chiedersi né il percorso giusto né l'uscita, perché ogni percorso è ugualmente valido e non c'è un fuori a cui tendere. La conoscenza non è la fine del percorso, è il percorso stesso, indefinitamente.

4.5 Mitchell e i Wachowski: il labirinto annidato e il labirinto simultaneo

David Mitchell descrive la struttura di *Cloud Atlas* (2004) usando le parole del suo personaggio più musicale, il compositore Robert Frobisher: un sestetto per sei strumenti, in cui ogni voce viene eseguita prima da sola e poi insieme alle altre, fino a quando tutte e sei si intrecciano in qualcosa di più grande della loro somma. È la descrizione di una fuga. È anche la descrizione esatta di come è fatto il romanzo.

Cloud Atlas contiene sei storie disposte in una struttura palindromo: A-B-C-D-E-F-E-D-C-B-A. Le prime cinque vengono interrotte a metà, proprio nel momento in cui la tensione narrativa è più alta, e la sesta viene raccontata per intero. Poi le prime cinque vengono completate nell'ordine inverso: la quinta, la quarta, la terza, la seconda, la prima. Il lettore entra nel labirinto di Ewing, viene trasportato nel labirinto di Frobisher, poi in quello di Luisa Rey, poi in quello di Cavendish, poi in quello di Sonmi~451, fino al fondo del labirinto, Zachry, la storia più remota nel futuro post-apocalittico, il centro dell'intero sistema. Poi risale, storia per storia, fino all'uscita che è anche il ritorno all'inizio.

È il Canone Granchio di Bach (già incontrato in questa sezione) applicato alla narrativa: un percorso che percorso al contrario produce

la stessa struttura, un labirinto la cui mappa è un palindromo. Ma la connessione più precisa è con Borges: nel *Giardino dei sentieri che si biforcano*, il romanzo di Ts'ui Pên conteneva tutti i tempi contemporaneamente perché non sceglieva mai tra le biforcazioni. *Cloud Atlas* sceglie, ogni storia ha un percorso definito, ma le storie si annidano l'una nell'altra in modo da produrre lo stesso effetto: il passato è contenuto nel futuro, il futuro riecheggia nel passato, e il filo che attraversa tutto non è una trama condivisa ma un segno fisico, una voglia a forma di cometa che riappare su corpi diversi in epoche diverse. Non il filo di Arianna: un filo tra vite, tra incarnazioni, tra storie che non si sanno collegate.

Il meccanismo di annidamento è preciso. Frobisher legge il diario di Adam Ewing, la prima storia, e il diario si interrompe esattamente nel punto in cui il romanzo aveva interrotto quella storia al lettore: stessa cesura, doppio livello. Luisa Rey, negli anni Settanta, riceve le lettere di Frobisher, scritte quarant'anni prima, e le lettere finiscono nello stesso punto in cui il romanzo aveva interrotto la storia di Frobisher. Timothy Cavendish, nel presente, legge un thriller poliziesco che è la storia di Luisa Rey. Sonmi~451, in una Corea distopica del futuro, vede un film tratto dalla storia di Cavendish, lo chiama *Lo straziante calvario di Timothy Cavendish*, e lo vede come un'opera di intrattenimento dell'epoca barbarica. Zachry, due secoli dopo la caduta della civiltà, venera Sonmi~451 come divinità, recita le sue parole come preghiere, senza più capirle. Ogni storia è un labirinto che contiene il labirinto precedente come artefatto, come una stanza del labirinto in cui si trova una mappa parziale del labirinto stesso.

Il film dei Wachowski e Tom Tykwer (2012) prende questa struttura e la trasforma in qualcosa di radicalmente diverso. La decisione fondamentale: non seguire il palindromo A-B-C-D-E-F-E-D-C-B-A, ma montare le sei storie in parallelo, simultaneamente, per tutta la durata del film. Una scena del 1850 è tagliata da una scena del futuro distopico, che è tagliata da una scena degli anni Settanta, che ritorna al futuro post-apocalittico. Il labirinto sequenziale del romanzo, un corridoio dopo l'altro, un piano di profondità alla volta, diventa un labirinto spaziale: ci si trova in tutti i corridoi contemporaneamente, senza poter seguire un filo singolo.

La conseguenza è una diversa esperienza del disorientamento. Nel romanzo, il lettore sa dove si trova: è nella storia di Frobisher, poi nella storia di Luisa Rey. Può costruire la mappa del labirinto progressivamente, storia per storia. Nel film, questa certezza viene tolta: le sei storie coesistono nella stessa ora, si interrompono l'una con l'altra, il senso emerge, se emerge, dalla giustapposizione tematica

piuttosto che dalla sequenza narrativa. Molti spettatori hanno trovato il film confuso. Ma quella confusione è la struttura, non un difetto: è il labirinto multicursale in cui si è simultaneamente a ogni bivio, senza la possibilità di scegliere un percorso alla volta.

La scelta di casting rafforza questo effetto: gli stessi attori, Tom Hanks, Halle Berry, Hugo Weaving, interpretano personaggi diversi in epoche diverse, a volte protagonisti, a volte antagonisti, a volte vittime, a volte carnefici. È il labirinto dell'identità: lo stesso volto che ritorna attraverso i secoli non garantisce la continuità dell'anima, può essere reincarnazione, può essere coincidenza, può essere il film che dice al suo spettatore che le categorie di "stesso" e "diverso" non tengono nel tempo lungo. Come nelle stazioni di Borges in cui il tempo si biforca: Hugo Weaving è, in storie diverse, il suocero schiavista di Ewing e il sicario che perseguita Luisa Rey. Non si può avere entrambe le letture contemporaneamente. Nel labirinto di *Cloud Atlas*, ci si deve.

4.6 Prima della modernità: Boccaccio, le Notti, Dante

Il *Decameron* (1349-53) nasce da un labirinto: la peste nera che trasforma Firenze in uno spazio di morte, disorientamento e dissoluzione dell'ordine sociale. Le istituzioni collassano, i vincoli familiari si spezzano, la città diventa illeggibile. Dieci giovani fuggono nel pieno della catastrofe e trovano rifugio in una villa fuori Firenze. Per sopravvivere, per non impazzire, raccontano storie. La struttura che costruiscono è l'opposto esatto del labirinto esterno: dieci narratori, dieci giorni, dieci storie al giorno, cento novelle disposte in una griglia precisa. Il *Decameron* è la risposta arborescente al caos: contro il labirinto della peste, una struttura ordinata, leggibile, con inizio e fine garantiti. Il racconto come filo di Arianna attraverso la catastrofe.

Ma la griglia nasconde una rete. Le cento novelle si commentano a vicenda, si rispondono attraverso le giornate, creano echi e inversioni che il lettore percorre come corridoi nascosti tra le storie. Il servitore che in una novella inganna il padrone riappare, come tipo, come situazione, in un'altra giornata. La struttura dichiarata è la griglia; quella implicita è il reticolo di connessioni che si costruisce solo dopo aver letto tutto. Il labirinto del *Decameron* non è nella forma ma nella lettura.

Le *Mille e una notte* sono l'opposto: non la risposta al labirinto ma il labirinto stesso, costruito storia per storia. Shahryar fa giustiziare ogni moglie la mattina dopo le nozze. Scheherazade si salva creando un labirinto narrativo: racconta una storia, la interrompe al momento di

massima tensione, sopravvive fino alla notte seguente. Il re non può ucciderla perché deve sapere come finisce. Il labirinto del racconto la protegge dal labirinto della violenza.

La struttura delle Notti è vertiginosa: Scheherazade racconta una storia in cui un personaggio racconta un'altra storia in cui un altro personaggio ne racconta un'altra ancora, fino a tre, quattro livelli di annidamento simultaneo. Il lettore non sa sempre in quale piano narrativo si trova. Come nel labirinto multicursale, si è sempre in mezzo a corridoi sovrapposti senza la planimetria dell'insieme. E il punto che Borges non smette di citare: a un certo punto nelle Notti, Scheherazade comincia a raccontare al re la storia delle Mille e una notte. Il libro che si contiene. Lo strange loop nella sua forma narrativa più pura. Il numero nel titolo non è mille ma mille e *una*: il numero dispari, non chiuso, che lascia sempre aperta la possibilità di un'altra notte. Il labirinto che non finisce mai perché c'è sempre ancora una storia.

Dante comincia il suo poema con la condizione labirintica nella forma più precisa che la letteratura occidentale abbia trovato: *«nel mezzo del cammin di nostra vita / mi ritrovai per una selva oscura / ché la diritta via era smarrita.»* La diritta via perduta, il percorso rettilineo, l'anti-labirinto, è il punto di partenza. Dante non entra nel labirinto: scopre di esservi già dentro.

La struttura della *Commedia* è unicursale: un solo percorso, una sola direzione, nessun bivio. Virgilio è il filo di Arianna pensante, conosce la planimetria perché ha già disceso l'Inferno una volta. Il Minotauro compare nel poema letteralmente, al Canto XII dell'Inferno, come guardiano del cerchio dei violenti: Virgilio lo inganna nominando Teseo, il mostro si agita confuso, i due poeti passano. Il mito è richiamato esplicitamente: Dante sa dove si trova nella tradizione.

L'eccezione unicursale sono le Malebolge, i dieci fossati dell'ottavo cerchio, collegati da argini e ponti, alcuni dei quali crollati. Dante e Virgilio devono trovare percorsi alternativi, retrocedere, aggirare ostacoli. Per l'unica volta nel poema, il labirinto è multicursale: ci sono scelte, ci sono vicoli ciechi, ci sono rotte improvvisate. Al centro dell'Inferno c'è Satana, il Minotauro cosmologico, il mostro nel punto più profondo del labirinto dell'universo. E l'uscita richiede il gesto più anti-intuitivo: al centro della Terra la gravità si inverte, ciò che era il basso diventa l'alto. Bisogna continuare a scendere per cominciare a salire. Il labirinto che si esce soltanto capovolgendo le coordinate.

Mosè che muore sul Nebo senza entrare in Canaan; Virgilio che non

può entrare in Paradiso. La guida che conosce il labirinto ma non completa il passaggio è una figura che il mito e la letteratura non smettono di ripetere. Sapere il percorso non garantisce di poterlo percorrere fino in fondo.

4.7 Auster: il detective che scompare nel labirinto

Il romanzo poliziesco è strutturalmente l'anti-labirinto. La trama gialla presuppone che il caos, il crimine, il mistero, la situazione opaca, possa essere risolto attraverso la ragione: il detective è Teseo con il filo, entra nel labirinto della situazione criminale, trova il mostro, esce con la soluzione. Paul Auster prende questa struttura e le rimuove l'uscita.

Nella *Trilogia di New York* (1985-86), il detective Daniel Quinn accetta per caso un caso che non gli appartiene: risponde a una telefonata destinata a un detective di nome "Paul Auster" e si finge quell'Auster. Segue l'uomo che deve sorvegliare, Stillman, un ex detenuto che ha tenuto il figlio chiuso in una stanza senza linguaggio nel tentativo di ritrovare la lingua originaria pre-babelica, per le strade di Manhattan. Ogni giorno trascrive i percorsi di Stillman su una mappa della città. Quando sovrappone i tracciati, i percorsi formano delle lettere: *The Tower of Babel*. L'uomo che cerca la lingua perduta dopo Babele costruisce Babele nel labirinto della città.

Quinn continua a sorvegliare. Smette di mangiare. Perde il proprio appartamento. Finisce a vivere in un cortile, poi in uno scatolo di cartone. Al termine del romanzo scrive nel buio fino a quando il taccuino non è pieno, poi scompare. Il detective che entra nel labirinto senza filo non trova il colpevole, diventa parte del labirinto. Non c'è soluzione: c'è dissoluzione. L'investigatore che il romanzo poliziesco prometteva come guida, come Teseo, è il primo a perdersi.

La struttura autoanalitica è vertiginosa: Paul Auster compare come personaggio in *City of Glass*, un amico del narratore che lavora a un saggio su Don Chisciotte. Il libro porta sulla copertina il nome Paul Auster. Dentro il libro, un personaggio chiamato Paul Auster nega di essere il detective Paul Auster di cui Quinn si è finto. Tre livelli simultanei: l'autore reale, il personaggio-autore, l'identità usurpata. La galleria di stampe di Escher in forma narrativa, il libro che si contiene, l'autore che abita la propria opera come Asterione abita il labirinto.

4 3 2 1 (2017) porta la struttura labirintica sulla scala opposta: invece di un detective che si perde nell'identità altrui, un protagonista che si moltiplica. Archibald Isaac Ferguson nasce nel 1947 e il romanzo lo

segue in quattro versioni parallele della stessa vita, 1.1, 1.2, 1.3, 1.4; poi 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, che divergono a partire dagli stessi eventi iniziali ma producono esistenze incompatibili. In una versione il padre ha successo; in un'altra fallisce. In una Ferguson muore giovane; in un'altra sopravvive e diventa scrittore. Auster non sceglie: mantiene tutte e quattro simultaneamente per 866 pagine. Come Ts'ui Pên nel giardino di Borges, rifiuta di selezionare un ramo e di abbandonare gli altri, converte l'albero in rizoma. Il titolo, 4 3 2 1, è il conto alla rovescia verso una: ma quale delle quattro vite è quella "vera"? La risposta implicita è che tutte lo sono, e che questa simultaneità è la struttura della vita stessa, non un artificio narrativo.

Il filo che connette la *Trilogia* e *4 3 2 1* è l'identità come labirinto: nel primo caso l'io si perde nell'altro, nel secondo si moltiplica in sé stesso. I due movimenti sono opposti ma arrivano allo stesso punto, l'io come struttura instabile, non fissabile, che il labirinto non risolve ma espone.

4.8 Murakami: il pozzo, il tunnel, la porta

In quasi tutti i romanzi di Haruki Murakami c'è una soglia fisica: un passaggio concreto, attraversabile, che porta a un livello di realtà diverso. Il pozzo nel giardino del vicino in *L'uccello che girava le viti del mondo* (1994-95). I tunnel sotterranei sotto Tokyo in *La fine del mondo e il paese delle meraviglie* (1985). La scala di emergenza che scende dalla sopraelevata stradale in *1Q84* (2009-10). La porta nella foresta in *Kafka sulla spiaggia* (2002). Murakami non mette i suoi personaggi nel labirinto per caso o per errore: li fa scegliere la soglia, scendere consapevolmente, attraversare il passaggio. L'errare murakami-ano è volontario anche quando sembra coatto.

La fine del mondo e il paese delle meraviglie è il romanzo strutturalmente più labirintico: capitoli alternati, due narrative parallele che sembrano disconnesse. Una si svolge in una città murata da cui non si esce, il protagonista lavora come Lettore dei Sogni nella biblioteca della città, perde progressivamente la propria ombra (l'inconscio, l'anima), impara le regole di uno spazio che non può essere mappato perché le sue regole cambiano. L'altra si svolge nei tunnel sotterranei sotto Tokyo, popolati da creature invisibili, in una corsa contro il tempo dai contorni sempre più sfumati. Il lettore non sa quale delle due storie sia "reale" fino alla fine del romanzo, e alla fine non è chiaro nemmeno quello. Il labirinto multicursale in forma narrativa: si percorre un corridoio e non si sa come si connette all'altro fino a che non ci si trova all'incrocio. E il protagonista, alla fine, sceglie di restare nella città murata. Non cerca l'uscita, sceglie il labirinto.

L'uccello che girava le viti del mondo costruisce il labirinto come stratificazione: la ricerca del gatto porta alla ricerca della moglie, che porta alla discesa nel pozzo, che porta alla violenza storica in Manciuria, che porta all'incontro con la propria capacità di agire nel mondo. Ogni livello della ricerca è un corridoio che si apre su un corridoio più profondo. Toru Okada scende nel pozzo, resta nell'oscurità, e qualcosa accade che non può descrivere con precisione perché la planimetria richiede la luce e nel pozzo non c'è luce.

1Q84 moltiplica i corridoi: Aomame scende dalla scala di emergenza e si ritrova in un 1984 leggermente diverso, con due lune invece di una. I due mondi coesistono senza una mappa che li colleghi. Il numero Q nel titolo è una domanda: in giapponese, *kyū* (九, nove) suona come la lettera Q, ma è anche il segno dell'incertezza, il punto in cui la realtà diventa instabile. Il titolo del romanzo è esso stesso un labirinto nominale: sembra "1984" di Orwell, non lo è, e la differenza, una sola lettera, una sola luna in più, produce un mondo incompatibile con il primo.

Il mostro al centro dei labirinti di Murakami non è esterno: è sempre il sé. Okada nel pozzo incontra la propria capacità di violenza che credeva di non avere. Kafka Tamura nella foresta incontra la propria storia familiare impossibile. Il collegamento con la sezione 1.5 è diretto: il labirinto come luogo in cui si incontra la parte di sé che il mondo normale non sa dove mettere. La differenza rispetto al mito greco è che i personaggi di Murakami non escono come da un rito di passaggio, escono portando il labirinto con sé. La doppia realtà di *1Q84* non si risolve. Il ricordo della città murata non scompare. Il pozzo resta là, nel giardino del vicino.

La città e le sue mura incerte (2023), l'ultimo romanzo, è il più esplicito: una città murata i cui confini si spostano, la cui geografia non può essere fissata, dalla quale la via d'uscita esiste forse ma non si trova. Il protagonista ritorna più volte, in vite diverse, alla stessa città. Il labirinto che non ha planimetria perché le sue pareti sono vive, non architettura ma organismo.

4.9 Galeano: il labirinto come contro-storia

Eduardo Galeano non racconta storie con un inizio e una fine: costruisce reti. *Memoria del fuego* (1982-86), la trilogia che ripercorre la storia delle Americhe dalla cosmogonia precolombiana alla fine del Novecento, è composta da migliaia di frammenti minimi: vignette di pochi paragrafi, ognuna completa in sé stessa, ognuna connessa alle altre per risonanza tematica piuttosto che per sequenza causale. Non

c'è un ordine obbligato di lettura, non c'è un protagonista, non c'è una tesi che il libro dimostra progressivamente. C'è un reticolo, nel senso preciso di Eco: ogni nodo connesso a ogni altro, nessun centro né periferia, nessuna direzione privilegiata. La forma è il messaggio: la storia delle Americhe non ha un unico percorso, non tende verso un unico punto d'arrivo, non si lascia ridurre alla linearità della cronaca.

La mossa politica che Galeano compie è esattamente quella che la sezione 2.5 descrive in termini filosofici: convertire l'albero in rizoma. La storia ufficiale dell'America Latina è arborescente, una radice (il colonialismo europeo), una direzione (la "civiltà", il "progresso"), una gerarchia che stabilisce chi conta e chi non conta. Le voci indigene, le rivolte soffocate, le cosmogonie distrutte, le lingue cancellate: tutto questo è il fuori-campo della storia-albero, l'invisibile che la struttura gerarchica non riesce a contenere. Galeano porta queste voci nel labirinto del testo: non come appendice, non come nota a margine, ma come frammenti che attraversano la narrazione dominante di traverso, senza chiedere il permesso di essere lì.

Il labirinto di *Memoria del fuego* è un labirinto senza Dedalo: nessuno ne ha progettato la struttura dall'alto, nessuno ne conosce la planimetria completa. Il centro che la storia ufficiale promette, la civiltà, il progresso, la modernità come punto d'arrivo, è il Minotauro che nessuno ha ancora ucciso, il mostro che il potere tiene nascosto al centro di un labirinto che chiama storia.

Espejos: Una historia casi universal (2008) porta questa struttura all'estremo della brevità: 600 testi, ognuno poche righe, ognuno uno specchio su un momento storico, una persona, un luogo. Il titolo connette direttamente con l'immagine che attraversa questo saggio: al centro del labirinto non c'è sempre un mostro, a volte c'è solo uno specchio. Gli specchi di Galeano sono storici e politici: ogni vignetta riflette qualcosa che il lettore credeva di conoscere, Colombo, Cleopatra, Marx, da un angolo che lo distorce, lo rovescia, lo mostra diverso da come la versione ufficiale lo ha consegnato. Il labirinto degli specchi come forma della conoscenza storica: ci si perde non in corridoi fisici ma in riflessioni che si moltiplicano, ognuna delle quali mostra non il riflesso atteso ma qualcosa di laterale, di rimosso, di non previsto.

C'è in Galeano anche un labirinto geografico concreto: l'Amazzonia e la foresta tropicale. La foresta è il labirinto che resiste alla planimetria, il potere coloniale ha tentato di mapparla, di nominarla, di ridurla a risorsa, e non ci è riuscito del tutto. I conquistadores che vi entravano si perdevano, morivano, impazzivano. Le popolazioni

indigene che la abitavano navigavano la foresta come Chihiro naviga la casa da bagno degli spiriti: non con una mappa, non con un filo, ma attraverso la conoscenza relazionale, sapendo chi abita ogni spazio, quali regole valgono dove, quali debiti si contraggono a ogni svolta. La foresta come labirinto che protegge i propri abitanti dall'esterno: al labirinto del potere coloniale (la piantagione, la concessione, il confine tracciato a tavolino) risponde il labirinto della vita che non si lascia ridurre a planimetria.

Parte Quinta: Lo strange loop, musica, immagine, logica

5.1 Jodorowsky: il labirinto che si svela

Nel 1973 Alejandro Jodorowsky porta sullo schermo *La Montagna Sacra*, un film che è esso stesso un labirinto: sequenze simboliche, riti alchemici, stazioni iniziatiche che si succedono senza logica narrativa convenzionale. Un gruppo di personaggi compie un viaggio verso la montagna sacra dove vivono gli immortali. Quando arrivano alla cima, trovano statue. Gli immortali non ci sono, ci sono le loro effigi, la loro rappresentazione immobile.

A questo punto accade qualcosa che non appartiene alla grammatica del cinema narrativo. Jodorowsky, che nel film interpreta l'Alchimista, la guida del gruppo, si rivolge direttamente alla cinepresa. Dice, più o meno: *«Ci siamo riusciti. Abbiamo raggiunto un film vero. Zoom indietro.»*

La telecamera si ritira. Si vede il set. Si vede l'equipe tecnica. Si vedono i riflettori, i tecnici del suono, l'intero apparato della finzione cinematografica che aveva sostenuto il viaggio. Jodorowsky conclude: *"La vita reale ci aspetta."*

È uno dei gesti meta-cinematografici più radicali della storia del cinema, e ha la struttura precisa di uno strange loop. Il film che rivela sé stesso come film non esce dalla finzione: produce una finzione di secondo livello. La "vita reale" a cui Jodorowsky invita è ancora una scena, ancora inquadrata, ancora una costruzione. L'uscita dal labirinto che rivela che il labirinto era un film non porta fuori dal labirinto, porta nel labirinto della rappresentazione come tale.

Questo è esattamente il punto che Gödel dimostra in logica: un sistema che parla di sé stesso, che si auto-descrive, non esce dal sistema, produce un sistema di livello superiore che ha gli stessi problemi del primo. Jodorowsky non ha letto Gödel. Ma ha trovato cinematograficamente la stessa struttura.

Il labirinto del cinema non è solo nei film che rappresentano labirinti, è nella struttura della visione stessa: la sala buia, lo schermo, l'identificazione con personaggi che non esistono, il percorso narrativo che si chiude nell'unico modo in cui può chiudersi. Il film come labirinto unicursale: si entra, si segue il percorso, si esce. Ma *La Montagna Sacra* rompe questo patto: mostra le pareti del labirinto, e

così facendo non le abbatte, le raddoppia.

5.2 Bach: la fuga come labirinto contrappuntistico

Hofstadter ha ragione su Bach, ma vale la pena capire perché, non limitarsi a citarlo.

La fuga è una forma in cui un tema musicale, il *soggetto*, entra, viene imitato da altre voci a distanze ravvicinate, si trasforma, si inverte, si aumenta (rallentato), si diminuisce (accelerato), si sovrappone a sé stesso in combinazioni che sembrano impossibili fino a quando non si sente che funzionano. Non c'è un percorso lineare: c'è un percorso che si avvolge su sé stesso, che torna sul soggetto dopo averlo abbandonato, che trova il centro, la *stretta*, il punto di massima densità imitativa, solo per disperderlo di nuovo nella cadenza finale.

Il *Contrappunto XIV* dall'*Arte della Fuga* (BWV 1080) è incompiuto. Bach muore mentre lo sta scrivendo, o forse no: c'è chi sostiene che l'incompiutezza fosse pianificata, che Bach avesse lasciato il labirinto senza uscita deliberatamente. Al punto in cui si interrompe, il contrappunto aveva appena introdotto il terzo tema, B-A-C-H, le lettere del suo nome in notazione tedesca, e stava per far entrare il quarto. Il compositore che costruisce il proprio nome nella struttura del labirinto, e poi si ferma prima di concludere. Il labirinto che contiene il proprio costruttore e non finisce.

Il *Canone Granchio* dal *Musikalisches Opfer* (BWV 1079) è leggibile al contrario: lo stesso canone suonato da destra a sinistra e da sinistra a destra produce la stessa musica. È la superficie di Möbius in notazione musicale, un percorso che non ha un verso preferenziale, che ritorna su sé stesso senza un prima e un dopo. Lo strange loop fatto suono.

Ligeti ha trovato un altro modo per fare della musica un labirinto. Gli *Études pour piano* (1985–2001) sono costruiti su strutture ritmiche che si sfasano progressivamente, che creano la percezione di pattern che in realtà non ci sono, che portano l'ascoltatore in un percorso in cui sente regolarità che non esistono e non sente regolarità che esistono. Il labirinto non è nella struttura fisica del pezzo, è nella distanza tra la struttura reale e la struttura percepita. Si è persi dentro la propria percezione.

Steve Reich con i processi di sfasamento, *Piano Phase* (1967), *Drumming* (1971), costruisce labirinti temporali: due esecutori partono dallo stesso pattern ritmico, uno accelera impercettibilmente, i due pattern si sfasano progressivamente creando combinazioni che non

erano né nell'uno né nell'altro, per poi convergere di nuovo, coincidere, ripartire. Il labirinto non ha un centro: è il percorso stesso dello sfasamento, continuo, senza una destinazione.

Le *Variazioni Goldberg* (BWV 988, 1741) hanno la struttura più circolare di tutta la musica occidentale: si apre con un'Aria, si dispiegano trenta variazioni che la trasformano progressivamente, correnti, invenzioni, ouverture, canoni a intervalli crescenti dall'unisono alla nona, e poi l'Aria ritorna, identica, alla fine. Le note sono le stesse. Ma l'ascoltatore che sente quell'Aria finale non è lo stesso che ha sentito quella iniziale. Il labirinto circolare di Bach non porta da nessuna parte: porta dove si era, dopo aver attraversato tutto quello che c'è in mezzo. Glenn Gould le ha registrate due volte, nel 1955, a ventidue anni, con una velocità brillante e meccanica; nel 1981, l'anno prima della sua morte, lentamente, quasi in sospensione. Le due registrazioni sono esse stesse un labirinto temporale: la stessa partitura percorsa a distanza di ventisei anni produce due percorsi diversi attraverso la stessa struttura.

Erik Satie procede per sottrazione. Le *Gymnopédies* (1888) e le *Gnossiennes* (1890) sono costruite su armonie che rifiutano di muoversi nel modo in cui la logica tonale si aspetta: le progressioni non risolvono, sospendono. Si è sempre nel mezzo del percorso, mai all'inizio né alla fine. Satie ha inventato, vent'anni prima di Cage, la musica come spazio da abitare piuttosto che come percorso da seguire. Le *Vexations*, un brano di cinquantaquattro battute da ripetere 840 volte, per un totale di circa diciotto ore, sono il labirinto della ripetizione portato all'estremo: si perde il senso del prima e del dopo, il centro e il perimetro della composizione si dissolvono, resta solo il movimento che si ripete senza essere identico a sé stesso perché l'ascoltatore, e l'esecutore, cambiano nel corso delle ore. Satie non ha lasciato indicazioni su quando e perché l'aveva scritto.

Philip Glass costruisce labirinti additivi. Il principio compositivo dei pezzi del primo periodo, *Music in Similar Motion* (1969), *Music in Twelve Parts* (1971-74), è semplice: si aggiunge un elemento per volta, si trasforma progressivamente il pattern, si accumula complessità senza mai abbandonare il materiale di partenza. Il labirinto si costruisce davanti alle orecchie un elemento alla volta, e non c'è mai un momento in cui ci si perde nel senso classico: si sa sempre da dove si viene, ma non si sa mai dove si sta andando. *Einstein on the Beach* (1976), l'opera-labirinto composta con Robert Wilson, dura quasi cinque ore, non ha trama nel senso convenzionale, e il pubblico può entrare e uscire liberamente durante l'esecuzione. Il labirinto sonoro come spazio pubblico attraversabile senza obblighi.

5.3 Escher e Piranesi: l'impossibile reso coerente

M.C. Escher non rappresenta labirinti, costruisce immagini che funzionano come labirinti. La differenza è sottile ma decisiva.

Relatività (1953) mostra tre sistemi gravitazionali simultanei: figure umane che salgono le stesse scale in direzioni incompatibili, che camminano su superfici che per alcune sono pavimenti e per altre sono soffitti o pareti. Ogni figura è in un labirinto coerente con la propria gravità, il problema è che i labirinti si intersecano. Si può passare da uno all'altro, ma solo accettando una discontinuità: il pavimento diventa il soffitto, la discesa diventa la salita.

Galleria di stampe (1956) è il caso limite. Un uomo in una galleria guarda una stampa che rappresenta una città portuale. Nella città c'è una galleria d'arte. Nella galleria c'è un uomo che guarda una stampa. Il punto centrale dell'immagine, dove il loop si chiuderebbe, Escher lo ha lasciato vuoto: uno spazio bianco con la sua firma. Ha detto di non essere riuscito a disegnare quel punto. Hofstadter ci ha visto il teorema di incompletezza di Gödel: il sistema che si auto-descrive non può completarsi dall'interno, deve lasciare un vuoto.

Giovanni Battista Piranesi opera duecento anni prima di Escher, in un contesto radicalmente diverso, le incisioni, il Grand Tour, il classicismo romano, e arriva allo stesso posto attraverso un percorso diverso. Le *Carceri d'invenzione* (1745, poi in una versione più oscura nel 1761) sono sedici immagini di prigioni architettonicamente impossibili: scale che non portano da nessuna parte, ponti sospesi nel vuoto, macchinari senza funzione riconoscibile, archi che si aprono su altri archi che si aprono su altri archi. Gli spazi interni sono più grandi di quanto l'esterno potrebbe contenere.

Piranesi le disegnò durante una malattia febbrile e non le spiegò mai. Sono oniriche non nel senso decorativo del termine, nel senso che seguono la logica del sogno: ogni elemento è localmente coerente, ma la coerenza globale è impossibile. Si può descrivere ogni stanza, ogni scala, ogni arco separatamente. Non si può avere la pianta dell'insieme perché la pianta implicherebbe un punto di vista esterno che la struttura non ammette.

De Quincey, Coleridge, Borges, Calvino li hanno citati. Il cinema espressionista ne ha derivato un'estetica. Ridley Scott, progettando il labirinto urbano di *Blade Runner*, ha guardato Piranesi. Il labirinto come spazio visivo in cui l'impossibilità si fa abitabile.

De Chirico dipinge labirinti aperti. Le *piazze metafisiche*, *Piazza d'Italia*, *Le Muse inquietanti* (1916-18), *Malinconia*, mostrano spazi enormi, architettonicamente coerenti, geometricamente ordinati, in cui l'orientamento è però impossibile non per la complessità ma per il contrario: per l'eccesso di vuoto. Ombre che non corrispondono a fonti di luce visibili. Prospettive che convergono in punti che sembrano sbagliati. Figure solitarie che stanno in spazi troppo grandi per loro. Le arcate si ripetono senza variare, il treno in lontananza non arriva e non parte, il tempo si è fermato in un momento non identificabile. Il labirinto di De Chirico non è quello in cui ci si perde cercando l'uscita: è quello in cui ci si perde cercando il proprio posto. Dove si colloca il corpo in uno spazio che non ha scala umana pur avendo dimensioni umane?

Paul Klee ha scritto, nel *Quaderno di schizzi pedagogici* del 1925: *«Una linea è un punto che va a passeggio.»* È la definizione più precisa di errare che l'arte del Novecento abbia prodotto, e precede qualunque uso metaforico del termine. La linea che disegna non parte da un punto per arrivare a un altro: è un percorso che si esplora mentre si compie. Klee torna ossessivamente sulle strutture reticolari, sulle mappe che non sono mappe di nessun territorio reale, sui labirinti grafici in cui il percorso visivo non ha una direzione privilegiata. *Ad Parnassum* (1932) è dipinto a piccoli punti di colore, un mosaico che a distanza rivela un paesaggio, e la struttura puntinata è essa stessa un labirinto di microdecisioni cromatiche che producono coerenza senza averla pianificata. Klee disegnava come ci si perde: senza sapere in anticipo dove si sarebbe arrivati.

Michelangelo Pistoletto, dal 1962, lavora con i *Quadri specchianti*: superfici metalliche lucidissime su cui sono incollate figure fotografiche, un uomo di spalle, due persone che parlano. Chi guarda l'opera si vede riflesso, diventa parte del quadro, e il quadro non è mai lo stesso due volte perché riflette il presente della sala, di chi vi transita. Il labirinto di Pistoletto è temporale: non si attraversa la stessa opera due volte. Ogni volta che ci si ferma davanti a un *Quadro specchiante* il percorso è diverso, persone diverse riflesse, luce diversa, una diversa composizione degli elementi sovrapposti alla figura fotografica fissa. Il visitatore che cerca sé stesso nel quadro trova sempre anche qualcos'altro. Come Asterione, che cerca compagnia e trova sempre la stessa solitudine moltiplicata.

Robert Morris costruisce labirinti reali. Nel 1974 installa all'Institute of Contemporary Art di Philadelphia un labirinto percorribile di pannelli in compensato: corridoi che si biforcano, vicoli ciechi, percorsi che ritornano su sé stessi. I visitatori entrano e cercano

l'uscita. La differenza con tutte le rappresentazioni pittoriche del labirinto è assoluta: è il corpo che si muove nello spazio, il corpo che sbaglia la svolta, il corpo che si trova in un vicolo cieco e deve tornare indietro. Morris era interessato alla differenza tra la conoscenza intellettuale dello spazio e la conoscenza corporea: il labirinto come esperienza fenomenologica. Non si sa mai quanto grande sia finché non lo si è percorso, e quando lo si è percorso non lo si conosce ancora, perché si è percorso solo il proprio percorso, non tutti i percorsi possibili.

Bruce Nauman lavora sui corridoi come dispositivi di disorientamento percettivo. *Performance Corridor* (1969) è uno spazio appena percorribile, che produce claustrofobia riducendo semplicemente lo spazio laterale. *Video Corridor* (1970) aggiunge un elemento: in fondo al corridoio c'è un monitor che mostra il visitatore ripreso da una telecamera all'ingresso. Si avanza verso la propria immagine che, invece di ingrandirsi avvicinandosi, si allontana. Il labirinto di Nauman è il labirinto della percezione di sé: più ci si avvicina al punto in cui si spera di trovare la propria immagine, più l'immagine è lontana. Il corpo nel labirinto cerca il proprio riflesso e lo trova sempre spostato, sempre in ritardo, sempre visto da un punto di vista che non coincide con il proprio.

5.4 Gödel, Turing e il labirinto della logica

Nel 1931 Kurt Gödel dimostra qualcosa che sembrava impossibile: che in ogni sistema formale sufficientemente potente, abbastanza ricco da contenere l'aritmetica, esistono affermazioni vere che non possono essere dimostrate all'interno del sistema stesso. Non per mancanza di ingegno del matematico: per struttura del sistema. Il sistema non può uscire da sé stesso per dimostrarsi completo, e questo è dimostrabile.

La costruzione gödeliana è un labirinto verbale. Gödel costruisce un'affermazione che dice, in termini aritmetici, qualcosa come: *"questa affermazione non è dimostrabile in questo sistema."* Se è falsa, allora è dimostrabile, ma una cosa falsa non dovrebbe essere dimostrabile in un sistema coerente. Se è vera, allora è effettivamente indimostrabile, e quindi il sistema è incompleto. In entrambi i casi il sistema perde qualcosa: o la coerenza o la completezza.

È lo strange loop nella sua forma più pura: un'affermazione che parla di sé stessa, che si volta su sé stessa e trova il proprio limite. Come Asterione che guarda le pareti del labirinto dall'interno senza poterne vedere i confini dall'esterno. Il labirinto logico non ha un Dedalo che ne conosce la pianta: ha una struttura tale per cui la pianta non può

essere conosciuta dall'interno.

Alan Turing, nel 1936, formula il *problema della fermata*: non esiste un algoritmo generale che, dato un programma qualsiasi, determini se quel programma si fermerà o continuerà a girare indefinitamente. Il labirinto computazionale non ha un filo di Arianna universale: non si può sapere in anticipo, per ogni labirinto, se il percorso ha una fine. Si può solo entrare e camminare.

La connessione con il labirinto non è metaforica: è strutturale. Il labirinto è un problema di computazione, determinare se esiste un percorso dal punto di ingresso al punto di uscita. Per i labirinti finiti e ben definiti questo problema è risolvibile. Per i labirinti gödeliani, quelli in cui il sistema contiene affermazioni che parlano del sistema stesso, non lo è. E la maggior parte dei labirinti interessanti sono gödeliani.

Bertrand Russell aveva cercato di uscire dal labirinto logico costruendo una gerarchia di tipi, una metateoria che controllasse dall'esterno le affermazioni autoreferenziali. Gödel ha dimostrato che la gerarchia di tipi è essa stessa un labirinto con gli stessi problemi. Non c'è un fuori dal labirinto della logica formale. C'è solo un labirinto più grande.

5.5 Le linee di Nazca: il labirinto senza scala

Tra il 200 avanti Cristo e il 600 dopo Cristo, nella piana desertica del Perù meridionale, una civiltà che si chiamerà Nazca rimuove lo strato superficiale del suolo, uno strato di qualche centimetro di ossidi ferrosi rossastri, rivelando il fondo chiaro sottostante. Il contrasto cromatico è visibile su terreno secco, in assenza di vento. Quello che la civiltà Nazca traccia in questo modo, nel corso di secoli, è il più grande insieme di geoglifi mai costruito: ottocento linee rette alcune delle quali si estendono per chilometri senza deviare, trecento figure geometriche (rettangoli, trapezi, spirali), settanta rappresentazioni di animali e piante: una scimmia con la coda a spirale, un colibrì, un ragno, un condor con apertura alare di quasi centocinquanta metri.

Dal suolo non si vede nulla. Chi cammina lungo una linea di Nazca cammina su un sentiero nel deserto leggermente più chiaro del terreno circostante. Non c'è modo di capire la figura a cui appartiene. Non c'è scala umana con cui leggere la geometria: le figure sono troppo grandi per essere percepite da terra, e le linee sono troppo precise per essere il risultato di un movimento casuale. Solo dall'alto, dalle colline ai margini del deserto, da cui i Nazca potevano osservare alcune figure

parzialmente, il disegno diventa leggibile.

È il labirinto rovesciato. Non si entra da un punto e si cerca l'uscita: si cammina su un percorso la cui forma è invisibile a chi lo percorre. Il senso non è accessibile dal punto di vista del camminatore, richiede un punto di vista esterno, elevato, distante. I pellegrini medievali che percorrevano il labirinto di Chartres inginocchiati conoscevano il significato del percorso che stavano compiendo. Chi camminava sulle linee di Nazca percorreva un testo che non poteva leggere nella sua interezza.

Maria Reiche, la matematica tedesca che dedicò cinquant'anni alla misurazione e alla protezione dei geoglifi, credeva che le linee fossero un calendario astronomico: i tracciati puntavano verso i punti di levata e tramonto del sole e della luna ai solstizi e agli equinozi, verso le stelle nelle stagioni in cui le piogge erano attese. Il labirinto come orologio cosmologico: ci si muove dentro di esso per orientarsi nel tempo, non nello spazio.

Altre interpretazioni hanno visto nelle linee percorsi rituali, strade per processioni, indicatori idrici. Nessuna esclude le altre completamente. Ma tutte convergono su un punto: le linee non sono state create per essere *guardate* da chi le percorreva. Sono state create per essere percorse, e comprese da un punto di vista che non era quello del camminatore.

C'è qui una struttura che attraversa tutto questo libro: il labirinto che non si capisce dall'interno. Dedalo lo conosce perché lo ha progettato. Teseo lo attraversa con il filo perché ha una guida esterna. I bibliotecari di Babele non trovano il catalogo perché sono dentro la biblioteca. Il geoglifa di Nazca non si legge dal suolo perché la scala della comprensione e la scala dell'esperienza non coincidono. Il labirinto come struttura in cui l'esperienza del percorso e la conoscenza della forma sono irriducibili l'una all'altra: si può avere l'una o l'altra, ma non entrambe contemporaneamente.

Le linee sono ancora lì, nella piana secca. I satelliti le fotografano nella loro interezza. Ma chi le cammina vede ancora quello che vedevano i Nazca: una traccia nel deserto che porta da qualche parte senza rivelare dove.

5.6 Il fumetto: il labirinto sulla pagina

Il fumetto ha un problema che nessun'altra forma narrativa condivide nella stessa misura: la pagina. Non il testo, non l'immagine, la pagina

come campo spaziale in cui la sequenza temporale deve essere distribuita in modo leggibile pur restando sempre, tutta insieme, davanti agli occhi. Il lettore vede la tavola intera prima di leggerla: vede la fine mentre legge l'inizio, vede le vignette successive mentre abita quella corrente. Il labirinto del fumetto è questa tensione tra la linearità della lettura e la simultaneità dell'immagine.

Alberto Breccia, l'argentino che Borges considerava il migliore illustratore dei propri testi, ha fatto di questa tensione il centro del suo lavoro. Quando illustra *La casa di Asterione* (1975) non rappresenta il labirinto: costruisce tavole che funzionano come labirinti. Le vignette si frammentano, si sovrappongono, le gabbie regolari della pagina tradizionale si spezzano in forme irregolari che il lettore deve riassemblare nel percorso di lettura. La pagina di Breccia non si legge da sinistra a destra e dall'alto in basso, si esplora, si torna indietro, si scopre che una vignetta che sembrava marginale era il centro. Il testo di Borges, il labirinto verbale, Asterione che abita la sua casa infinita, diventa nella mano di Breccia un labirinto visivo che non illustra il racconto ma lo raddoppia in un altro registro. Due labirinti concentrici: quello della scrittura e quello della tavola.

Jean Giraud, Moebius, è il filo che unisce la sezione 5.1 di questo libro alla pagina disegnata. Jodorowsky e Moebius lavorano insieme per anni: prima sull'adattamento di *Dune* che non verrà mai realizzato come film (ma i cui storyboard influenzeranno *Alien*, *Star Wars*, *Blade Runner*), poi su *L'Incal* (1981-88), la serie cosmica in cui un detective mediocre di nome John DiFool precipita attraverso livelli di realtà sempre più profondi, la Città-Pozzo, i piani sotterranei, lo spazio, le dimensioni interiori, in un percorso che è esplicitamente labirintico: ogni livello raggiunto rivela un livello ulteriore, ogni uscita apparente è un nuovo ingresso. Ma il labirinto di Moebius non è solo narrativo: è visivo. Le sue architetture sono spazi che sembrano aprirsi all'infinito e che invece si richiudono su sé stessi, città che crescono verso il basso tanto quanto verso l'alto, superfici che sono anche pavimenti e anche soffitti. Moebius disegna come Escher pensa: l'impossibile reso abitabile, lo spazio che non rispetta la gravità unica.

Hugo Pratt e Corto Maltese, la serie che comincia nel 1967 e non finisce mai davvero, nemmeno con la morte del suo autore, sono l'incarnazione fumettistica del *planein* greco: il vagare che è anche sbagliare, il percorso senza meta che non è deviazione ma metodo. Corto Maltese non ha casa. Appare in Etiopia, a Venezia, in Siberia, nei mari del Sud, in Irlanda, in Sudamerica, sempre di passaggio, sempre in mezzo a qualcosa che non ha scelto e che affronta senza piani. È il flâneur di Benjamin in versione avventuriera: non cammina

senza meta nelle gallerie parigine, naviga senza meta tra i continenti. E la struttura narrativa di Pratt segue il personaggio: i racconti non hanno archi tradizionali, non tendono verso una risoluzione, si aprono su squarci di mondo che vengono abbandonati prima di essere esauriti. Il labirinto di Pratt è il labirinto delle storie che non finiscono, o che finiscono solo perché il personaggio se ne va, non perché qualcosa si sia risolto.

Chris Ware con *Building Stories* (2012) porta il problema strutturale del fumetto alle sue conseguenze estreme. *Building Stories* non è un libro: è una scatola contenente quattordici oggetti, un giornale a grande formato, librettini, tavole ripiegate, un libro cartonato, una planimetria, ciascuno dei quali racconta frammenti della vita degli inquilini di un palazzo di Chicago. Non c'è un ordine di lettura prescritto. Non c'è un inizio, non c'è una fine. Ogni oggetto è leggibile da solo; ogni oggetto rimanda agli altri; combinandoli in ordini diversi si ottengono esperienze narrative diverse. Eco aveva descritto il reticolo come la forma della conoscenza contemporanea: ogni nodo connesso a ogni altro nodo, nessun centro né periferia. *Building Stories* è il reticolo come oggetto fisico: il labirinto manierista che si fa materia, che si tiene in mano, che si dispone sul pavimento della propria stanza e che non dice mai da dove cominciare.

Will Eisner in *A Contract with God* (1978), spesso citato come il primo graphic novel della storia, costruisce un labirinto verticale. Il palazzo in affitto del Bronx degli anni Trenta è una struttura in cui le vite si sovrappongono senza comunicare: ogni piano è un mondo separato, ogni appartamento è una storia chiusa, eppure tutto si tiene insieme nell'edificio che è anche personaggio. Eisner porta nel fumetto la consapevolezza teorica che la pagina è uno spazio da attraversare, il lettore deve costruire il percorso di lettura tra i pannelli, decidere la velocità, stabilire i legami tra le vignette che la sequenza non esplicita. Questa teoria, sviluppata in *Comics and Sequential Art* (1985), fa del fumetto una forma in cui il labirinto è strutturale: ogni tavola è un campo di percorsi possibili, e il lettore è il camminatore che li sceglie.

Alan Moore in *Watchmen* (1986-87) costruisce il labirinto narrativo più formalmente elaborato della storia del fumetto. Il quinto capitolo, *Fearful Symmetry*, è strutturato in modo che il primo pannello rispecchi l'ultimo, il secondo il penultimo, e così fino al centro esatto della storia, un palindromo visivo e narrativo. Il labirinto che ritorna su sé stesso: si può leggere dall'inizio alla fine o dalla fine all'inizio e i due percorsi si incontrano nel medesimo punto. Ma il contributo più diretto al tema del labirinto è *From Hell* (1989-98), realizzato con il disegnatore Eddie Campbell: un'indagine labirintica sull'identità di

Jack the Ripper, in cui il detective e il lettore percorrono insieme le strade del quartiere di Whitechapel a Londra, costruendo una mappa del labirinto urbano vittoriano omicidio dopo omicidio. Il serial killer nel romanzo, il chirurgo reale William Gull, sovrappone ai vicoli di Londra una geometria segreta, una rete di ley lines che collegano le chiese di Hawksmoor, i luoghi del potere, i punti del crimine. Il labirinto come mappa nascosta della città: un percorso che esiste solo per chi lo vede, invisibile a tutti gli altri.

Neil Gaiman in *The Sandman* (1989-1996) costruisce il labirinto più borgesiano del fumetto. Il Sogno, Morfeo, il re del reame onirico, abita un castello la cui planimetria non è fissa: stanze appaiono e scompaiono, corridoi portano a luoghi diversi a seconda di quando vengono percorsi, la biblioteca contiene tutti i libri mai sognati di scrivere ma mai scritti. È la Biblioteca di Babele nel regno del sonno: ogni libro possibile che non è stato realizzato esiste qui, in una forma che nessuno leggerà mai perché appartiene al sogno del suo autore, non alla veglia. I personaggi di Gaiman navigano tra miti, epoche e piani di realtà diversi senza mappe, ogni arco narrativo è un labirinto che si attraversa scoprendolo, e il lettore non sa mai, quando segue un personaggio secondario in una tangente apparentemente irrilevante, se stia percorrendo un vicolo cieco o il corridoio che porterà al centro di tutto. In *Worlds' End*, l'ottavo volume, un gruppo di viaggiatori bloccati da una tempesta di realtà si ripara in un'osteria e si racconta storie: il labirinto di storie nel labirinto della serie, il Decameron del Sogno.

5.7 Il manga: la spirale e il corpo nel labirinto

Il manga giapponese porta al labirinto qualcosa che la tradizione occidentale del fumetto non ha: il corpo come misura dell'impossibile. Nei manga di genere horror e fantastico, lo spazio non è mai semplicemente disorientante, è attivamente ostile al corpo, lo trasforma, lo assorbe.

Junji Ito in *Uzumaki* (1998-99) prende la forma più elementare del labirinto, la spirale unicursale, un percorso che si avvolge verso il centro senza bivi, e la rende forza cosmologica. La città di Kurozu-cho viene progressivamente consumata da un'ossessione per le spirali: i capelli crescono in spirale incontrollabile, i corpi si contorcono nella forma del guscio di lumaca, le case si avvitano su sé stesse, le strade seguono percorsi sempre più stretti verso qualcosa di sotterraneo che al fondo del tunnel è la spirale originaria, quella che ha prodotto tutte le altre. Ito disegna architetture impossibili con la stessa precisione di Piranesi, scale che si avvitano senza fine, corridoi che si contraggono,

l'interno degli edifici più grande dell'esterno. Ma dove Piranesi costruisce prigioni che non si possono abitare, Ito costruisce spazi che abitano i corpi di chi vi entra: il labirinto che non si attraversa ma che si diventa.

Osamu Tezuka in *Hi no Tori* (*Fenice*, 1967-88) costruisce il labirinto più vasto: il tempo stesso. La Fenice immortale connette vite umane attraverso millenni, ogni volume è ambientato in un'epoca diversa, i personaggi muoiono e rinascono in forme diverse, le storie si specchiano l'una nell'altra attraverso secoli di distanza. Non c'è filo di Arianna nel labirinto di Tezuka: c'è la Fenice stessa, che osserva dall'alto il percorso che i suoi personaggi non possono vedere. Il labirinto cosmologico di Tezuka è quello in cui nessuno conosce la planimetria perché la planimetria è il karma dell'universo intero, e il karma non ha una mappa.

Hayao Miyazaki in *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (*La città incantata*, 2001) realizza il più preciso labirinto iniziatico del cinema d'animazione. Chihiro entra nel mondo degli spiriti, attraversa la soglia, perde il nome, comincia a lavorare nella casa da bagno come apprendista, e deve navigare uno spazio la cui architettura è deliberatamente illeggibile: la sala da bagno cresce e si ramifica verso il basso in modo non intuitivo, la stanza della caldaia è collegata al tetto da una scala che non sembra possibile, le stanze si aprono su stanze che non appartengono allo stesso edificio. L'orientamento di Chihiro nel labirinto degli spiriti non è tecnico, non impara la planimetria, è relazionale: impara chi abita ogni spazio, quali regole valgono dove, quali debiti si contraggono a ogni passo. Questa è la conoscenza del labirinto dall'interno, quella che Teseo non acquisisce perché ha il filo. Chihiro non ha il filo: ha le relazioni, che è qualcosa di completamente diverso.

Epilogo: Uscire non è il punto

C'è una versione del mito di Teseo che non viene quasi mai raccontata. Dopo l'uscita dal labirinto, dopo l'abbandono di Arianna a Nasso, dopo l'accidentale morte del padre che si getta in mare credendolo morto, Teseo diventa re di Atene. Governa, fa cose, combatte battaglie. Ma si dice che a un certo punto torni a Creta, in alcune versioni, e che non riesca più a trovare il labirinto. Il palazzo di Cnosso è lì, la struttura è intatta, ma il percorso che aveva percorso con il filo non è più lo stesso. Non perché il labirinto sia cambiato: perché Teseo è cambiato, e un labirinto percorso con il filo è diverso da un labirinto percorso senza. La conoscenza del percorso di andata, ripercorso a ritroso, non insegna nulla sul labirinto come spazio. Insegna solo sulla linea del filo.

Questa versione potrebbe essere un'invenzione. Ma dice qualcosa di vero.

Chi esce dal labirinto non porta con sé la conoscenza del labirinto, porta la conoscenza del percorso che ha fatto. Sono due cose diverse, e questa distinzione ha attraversato tutto quello che questo libro ha cercato di guardare. La mappa del labirinto richiede il punto di vista di Dedalo: dall'alto, dall'esterno, dalla posizione di chi ha progettato la struttura e ne conosce la planimetria. Il labirinto vissuto dall'interno è qualcosa di radicalmente diverso: un'esperienza corporea, progressiva, orientata verso qualcosa che si raggiunge o non si raggiunge. Le due conoscenze non si sommano, e non si sommano in modo accidentale. Chi cammina lungo le linee tracciate nel deserto percorre un testo che non può leggere: la forma del percorso è visibile solo dall'alto, ma il percorso si vive dal basso. La scala della comprensione e la scala dell'esperienza non coincidono. Questo non è un difetto del labirinto: è la sua natura.

Tra la mappa di Dedalo e il filo di Arianna esistono però altre vie, quelle che il mito trascura. La prima è la conoscenza relazionale: non la planimetria dall'alto, non il legame con il punto di partenza, ma sapere chi abita ogni corridoio, quali regole valgono in quale stanza, quale debito si contrae a ogni svolta. Non si ha la pianta del labirinto, non si ha la garanzia dell'uscita, si sa come muoversi perché si conoscono gli abitanti. È la forma di conoscenza che nessun eroe del mito esercita: Teseo entra con il filo, uccide il mostro, esce. Non impara nulla del labirinto perché non ha mai dovuto abitarlo davvero. La seconda è quella di Scheherazade: costruire nuovi corridoi in

tempo reale. Non navigare il labirinto, non mapparlo, non abitarlo, produrlo. Una storia alla volta, una notte alla volta, tenendo il re abbastanza perso da non trovare l'uscita che porta alla sua morte. Il labirinto come strategia di sopravvivenza: non si cerca la via d'uscita, si allunga il percorso.

Lo strange loop di cui Hofstadter parla, la struttura che percorsa fino in fondo ritorna al punto di partenza trasformata, è la descrizione più precisa di quello che il labirinto fa quando lo si abita. Non si esce dal labirinto tornando al punto di partenza: si esce al punto di partenza essendo diventati qualcosa di diverso. Il Teseo che entra nel labirinto e il Teseo che ne esce occupano lo stesso spazio ma non sono la stessa persona, o non dovrebbero esserlo. Il fatto che nel mito greco lo siano è il lato oscuro della storia: l'eroe che attraversa il labirinto senza essere attraversato da esso. E c'è chi esce portando il labirinto con sé, non come trasformazione ma come seconda realtà permanente che continua a esistere in parallelo alla prima: il pozzo che resta nel giardino, le due lune che continuano a splendere sopra una città che nessuno vede tranne chi l'ha abitata.

Ma anche la guida più esperta del labirinto può essere fermata sulla soglia. Mosè vede Canaan dal monte Nebo e muore lì, senza attraversare il confine che ha indicato ad altri per quarant'anni. Virgilio accompagna Dante fino alle soglie del Paradiso e poi deve fermarsi: chi ha percorso ogni cerchio dell'Inferno non ha accesso alle porte della luce. Sapere il percorso e poterlo compiere fino in fondo sono due cose che il labirinto separa sistematicamente. La conoscenza più completa del labirinto non è la chiave dell'uscita, è la condizione di chi tiene aperta la porta per gli altri.

Il filo di Arianna è la garanzia che l'uscita è possibile, che il punto di partenza è raggiungibile, che la trasformazione non sarà definitiva. È un dispositivo di sicurezza. E come tutti i dispositivi di sicurezza, garantisce la sopravvivenza riducendo l'esposizione al rischio. Chi tiene il filo non si perde abbastanza da poter essere davvero cambiato. Chi entra senza filo si espone alla trasformazione totale, e alla dissoluzione totale. Il detective che entra nel labirinto senza il filo della soluzione non trova il colpevole: si perde nel labirinto che doveva risolvere, finisce a scrivere nel buio fino a quando il taccuino è pieno.

Questo non è un argomento contro il filo. È un argomento per riconoscere quello che il filo costa, e quello che costa non averlo.

L'errare, nel senso pieno, latino, del termine, è il movimento che non

ha un filo. È il vagare che è anche sbagliare, che è anche la deviazione dei pianeti, che è anche l'apertura heideggeriana verso ciò che non si sa ancora. Non è il movimento ottimale: è il movimento che si lascia cambiare da quello che incontra. L'albero non erra: cresce verso la luce lungo il gradiente del possibile, non torna mai su sé stesso. Il rizoma non può errare: non ha una direzione da cui deviare, prolifera in tutte le direzioni senza sbagliarne nessuna. Solo il labirinto, forma intermedia, né puro albero né puro rizoma, è lo spazio in cui l'erranza diventa possibile e significativa: abbastanza struttura da perdersi, abbastanza apertura da non sapere dove si arriverà.

Il labirinto esiste per rendere questa differenza visibile.

Non si entra nel labirinto per trovare l'uscita. Si entra nel labirinto per scoprire che l'uscita era secondaria rispetto a quello che si incontra nel percorso, se si è disposti a incontrarlo. Il Minotauro al centro non è il nemico da sconfiggere: è la parte di sé che il percorso mette di fronte. Ci sono labirinti in cui al centro non c'è nessun mostro, c'è solo uno specchio. Specchio personale: quello che mostra la parte di sé che il percorso ha portato in superficie. Specchio storico: quello che mostra il volto che la narrazione ufficiale ha cancellato, il nome che la struttura del potere non ha lasciato esistere. Anche questi sono labirinti da abitare.

Chi esce dal labirinto senza essersi trasformato ha percorso i corridoi senza averli abitati. Ha trovato l'uscita. Ma l'uscita non era il punto.

Testi di riferimento

Il mito e le sue varianti

Bibbia: Esodo; Cantico dei Cantici; Giobbe (testi fondativi della tradizione abramitica dell'erranza)
Erodoto, *Storie*, libro II, V sec. a.C. (descrizione del labirinto egiziano)
Mircea Eliade, *Initiation, rites, sociétés secrètes*, 1959 (il labirinto come simbolo iniziatico universale)

La filosofia dell'errare

Martin Heidegger, *Sull'essenza della verità* (Vom Wesen der Wahrheit), 1930/1943
Walter Benjamin, *I passages di Parigi* (Das Passagenwerk), postumo 1982
Bruce Chatwin, *Le vie dei canti* (The Songlines), 1987
Gilles Deleuze, Félix Guattari, *Mille piani* (Mille Plateaux), 1980

Lo spazio del labirinto

Kevin Lynch, *L'immagine della città* (The Image of the City), 1960

Il labirinto nelle storie

Dante Alighieri, *Divina Commedia*, 1304-21
Giovanni Boccaccio, *Decameron*, 1349-53
Le mille e una notte (raccolta medievale, redazione araba tra IX e XIV sec.)
Jorge Luis Borges, *Finzioni* (Ficciones), 1944: contiene *Il giardino dei sentieri che si biforcano* (1941) e *La biblioteca di Babele* (1941)
Jorge Luis Borges, *L'Aleph* (El Aleph), 1949: contiene *La casa di Asterione* (1947)
Franz Kafka, *Il processo* (Der Process), postumo 1925
Franz Kafka, *Il castello* (Das Schloss), postumo 1926
Italo Calvino, *Le città invisibili*, 1972
Italo Calvino, *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, 1979
Umberto Eco, *Il nome della rosa*, 1980
Umberto Eco, *Semiotica e filosofia del linguaggio*, 1984
David Mitchell, *Cloud Atlas*, 2004
Paul Auster, *Trilogia di New York* (The New York Trilogy), 1985-86
Paul Auster, *4 3 2 1*, 2017
Haruki Murakami, *La fine del mondo e il paese delle meraviglie* (Sekai no

owari to hādo-boirudo wandārando), 1985
Haruki Murakami, *L'uccello che girava le viti del mondo* (Nejimaki-dori kuronikuru), 1994-95
Haruki Murakami, *Kafka sulla spiaggia* (Umibe no Kafuka), 2002
Haruki Murakami, *1Q84*, 2009-10
Haruki Murakami, *La città e le sue mura incerte* (Machi to sono futashika na kabe), 2023
Eduardo Galeano, *Memoria del fuoco* (Memoria del fuego), 1982-86
Eduardo Galeano, *Specchi: una storia quasi universale* (Espejos: Una historia casi universal), 2008

Musica, immagine, logica

Johann Sebastian Bach, *Variazioni Goldberg* (BWV 988), 1741
Johann Sebastian Bach, *Offerta musicale* (BWV 1079), 1747
Johann Sebastian Bach, *Arte della fuga* (BWV 1080), postumo 1751
Erik Satie, *Gymnopédies*, 1888; *Gnossiennes*, 1890; *Vexations*, 1893 ca.
Steve Reich, *Piano Phase*, 1967; *Drumming*, 1971
Philip Glass, *Einstein on the Beach*, 1976
György Ligeti, *Études pour piano*, 1985-2001
Douglas Hofstadter, *Gödel, Escher, Bach: un'eterna ghirlanda brillante* (Gödel, Escher, Bach: An Eternal Golden Braid), 1979
Giovanni Battista Piranesi, *Carceri d'invenzione*, 1745/1761
Alejandro Jodorowsky, *La Montagna Sacra* (The Holy Mountain), film, 1973
Lana Wachowski, Lilly Wachowski, Tom Tykwer, *Cloud Atlas*, film, 2012
Alberto Breccia, *La casa di Asterione* (illustrazioni del racconto di Borges), 1975
Jean Giraud (Moebius), Alejandro Jodorowsky, *L'Incal*, 1981-88
Hugo Pratt, *Corto Maltese*, dal 1967
Will Eisner, *A Contract with God*, 1978
Alan Moore, Dave Gibbons, *Watchmen*, 1986-87
Alan Moore, Eddie Campbell, *From Hell*, 1989-98
Neil Gaiman et al., *The Sandman*, 1989-96
Chris Ware, *Building Stories*, 2012
Junji Ito, *Uzumaki*, 1998-99
Osamu Tezuka, *Hi no Tori* (Fenice), 1967-88
Hayao Miyazaki, *La città incantata* (Sen to Chihiro no Kamikakushi), film d'animazione, 2001

Nella stessa collana

1. *Il Golem — Argilla e Parola*
2. *Abitare la Soglia — Una cartografia della coscienza*

L'autore

Giovanni Martini, sociologo, vive in Trentino sull'Altopiano di Pine'. Lettore onnivoro con una predilezione per la narrativa speculativa, la filosofia e la scienza, coltiva da sempre la ricerca di connessioni tra discipline distanti: fisica e coscienza, Oriente e Occidente, mito e tecnologia. Preferisce le tensioni irrisolte alle sintesi facili. La *Collana Erranze* è il luogo in cui raccoglie questi sconfinamenti.